

OK PC
La única revista especializada sólo en juegos para PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año II • Nº 18
Demo jugable de
SPEED RACER,
la carrera loca.
OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA TERCERA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE
UN POSTER DE ALTURAS:
F-15
ESTA NAVIDAD PARTICIPA EN UNA GRAN COMPETECION
COMO TERMINAR:
COBRA MISSION
K.G.B
METAL & LACE
LUCHA SENSUAL
innocent until caught
Innocent:
PRESUNTA INOCENCIA
CONCURSA CON NOSOTROS:
HUGO 2
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
8 414090 201261 00018





METAL & LACE
La lucha por la diversión
Una serie de damas te irán mostrando sus encantos si demuestras que eres el mejor luchador.



BODY BLOWS
¡¡ Sin piedad !!
Un gran juego de puños en el que todo es un derroche de medio para proporcionar horas de diversión.



INNOCENT
Empieza la cuenta atrás
Tendrás sólo 28 días para completar tu misión o los chicos de hacienda...



FLIGHT SIMULATOR V
La realidad de volar
El mejor simulador de vuelo comercial te está esperando para que sientas la realidad de volar.



COBRA MISSION
La dureza de ser detective
Por fin sabrás como ayudar a las damas que han sido raptadas en la isla Cobra.

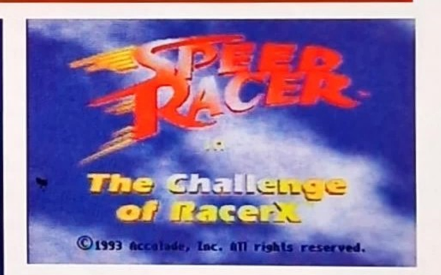
Y también:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Los reyes ya están aquí y por eso este mes te ofrecemos una revista cargada de buenos títulos. Ya se deja notar la importancia del CD-ROM, que poco a poco invade nuestra revista con nuevos títulos como la simulación naval de alta calidad que es **Jutland-CD**, los libros vivos y su cuento **The Tortoise and the Hare** o la aventura interactiva en video que es **Lost in Times.**
Como portada tenéis a **Metal & Lace** que es todo un arcade lleno de agradecidas señoritas que darán que soñar a más de uno, pero no es lo único erótico de la revista ya que en este mes publicamos el Tricks&Tracks de **Cobra Mission**, y para los mayores detectives el de **K.G.B.** Para los amantes del pinball llega **Silverball**, un pinball lleno de realismo y gráficos alucinantes. Si lo tuyo son las aventuras estás de suerte, **Innocent** es una aventura futurista con una banda sonora excepcional, **La Mitad Oscura** te propone vivir uno de los mejores libros de Stephen King, **Wayne´s World** es un reto a la diversión y descontrol y el Pack Games te presenta las aventuras de **Larry I** y **V** a tope.
El rol sigue pisando fuerte en nuestras páginas, buena muestra de ello es **Dungeon Hack** que no es ni más ni menos que un creador de juegos de rol que asegura infinitas horas de diversión, **Shadow Caster** es un rol 3D en el que tu personaje adoptará multitud de formas según tus necesidades, **Fantasy Empires** es un rol-estrategia para los más exigentes, por último tenemos la segunda parte de **Ultima VII: The Serpent Island** que mejora esta sorprendente saga que mejora entrega a entrega.
Si lo que a ti te van son las simulaciones, **Flight Simulator V** es lo que estabas esperando ya que sus gráficos son insuperables así como su realismo y posibilidades. Para terminar, si quieres practicar deportes podrás jugar a **Winter Challenge** o a **Striker**, y si lo que quieres es practicar con los puños, lo que debes probar es el insuperable **Body Blows**.

Speed Racer
La carrera loca

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 o superior, 640 Kb de RAM libres
Disco duro, unidad de disco: *3 1/2"* ,
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional.
Instrucciones de carga:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y teclea **INSTALL**. Luego, teclea **SRDEMO** para ejecutar la demo y seleccionar la configuración de tu sistema. No puedes ejecutar la demo desde el disquete porque está comprimida. Las teclas son las **<teclas del cursor>** junto con **<,>** y **<.>** para usar las funciones especiales del coche.

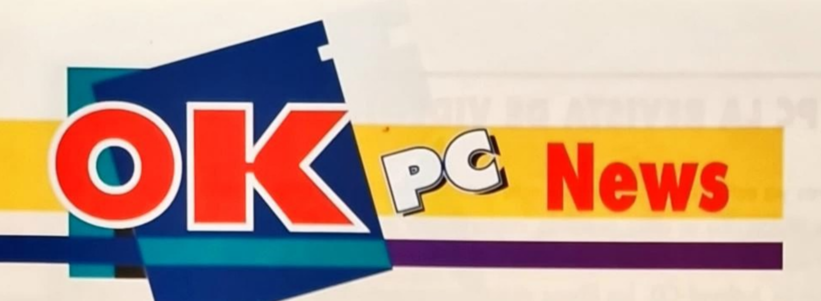




Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Adjunto Director Editorial: Saúl Braceras.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Juan Carlos Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "May", Ángel Francisco Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración: Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones: Carmen Marín. Tel.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain 1 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.





CODEMASTERS



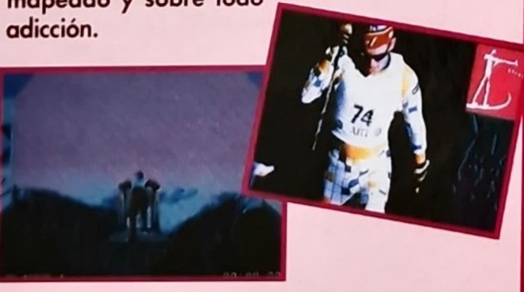
La empresa inglesa Codemasters sigue lanzando numerosos productos al mercado, entre los últimos títulos están Cosmic Spacehead y Bubble Dizzy. Los aficionados a las consolas ya conocerán los juegos ya que son adaptaciones al PC.
Con Bubble Dizzy tendrás que saltar de burbuja a burbuja haciendo gala de todas tus habilidades como buen arcade-jugón.
Con Cosmic Spacehead disfrutarás de una aventura-arcade en la que tanto tu habilidad como tu perspicacia serán las claves del éxito y que basa su atractivo en la simplicidad del manejo.

DRO SOFT



Un nuevo juego aparecerá en las pantallas de los PC-adictos, su título: Olimpics. Es un juego de deportes, con unos gráficos de una altísima calidad, con el que se pretende marcar la pauta de lo que habrán de ser los nuevos juegos de deportes de aquí en adelante.
Otro título excitante que en breve tendréis en las manos es Hired Guns, un juego arcade en 3D en el que pueden jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo. Con características de rol-aventura-arcade, la adicción está asegurada. Algunas de las características del juego son: más de 1.2 Mb de banda sonora y efectos especiales, amplia selección de armamento y útiles, auto mapeado y sobre todo adicción.





TOP PC



RECOPILACION DE EXITOS



TOP PC es una colección de antiguos éxitos que vuelven a la carga con el atractivo precio de 790 pts. Aunque ya antiguos, no dejan de ser divertidos y adictivos. Algunos de los títulos que se incluyen son el adictivo Zona 0, el juego de fútbol England y el arcade Die Hard 2.

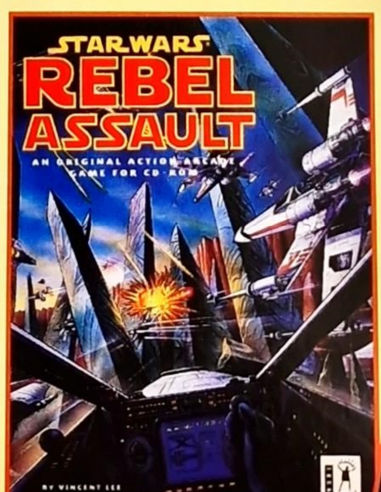
LUCAS ARTS

STAR WARS YA LLEGA EN CD-ROM

De nuevo llega a nuestras manos un juego basado en la Guerra de las Galaxias, su nombre: Star Wars: Rebel Assault. Un juego que se sacará en formato CD-ROM exclusivamente para poder aprovechar al máximo sus posibilidades. Algunas de sus características más destacables son: más de una docena de niveles, gráficos 3D, secuencias de video de las películas de la saga, voces y efectos sonoros digitalizados de la película, misiones en el espacio y tierra, banda sonora compuesta por John Williams e interpretada por la Orquesta Filarmónica de Londres, ataque a Walkers, etc.
Como podéis ver, este será un juego de los que será pecado no tener en casa.









MICROSOFT

APUESTA POR EL CD-ROM



De la mano de Erbe nos llega a España la colección de productos MPC que Microsoft tiene en formato CD-ROM y que son una auténtica demostración de la capacidad multimedia del PC.

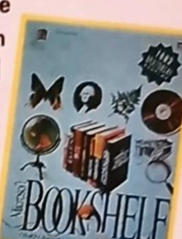
Algunos de los títulos más importantes son:

*Mozart: incluye una auténtica biografía del autor y sus composiciones, así como varías melodías explicadas para comprender más la filosofía con la que fueron creadas y lo que se pretendía expresar.

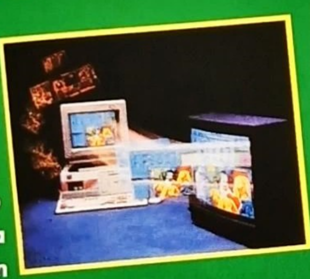
*Beethoven: aprovechando a capacidad sonora del CD-ROM se incluye un nuevo compositor en la colección.

*Dinosaurios: es una enciclopedia de estos animalitos que incluye toda la información que deseamos saber sobre ellos.

*Bookshelf: es una colección de libros multimedia. En él encontrarás un libro de citas de famosos, un diccionario, una enciclopedia con explicaciones y animaciones, un atlas mundial con una completísima información y un almanaque de 1993. La gran ventaja de tener todos estos títulos en un sólo CD-ROM es que se integran y se puede acceder a la información de por ejemplo un pais en el almanaque, después ver su mapa y aprender algo sobre su cultura.



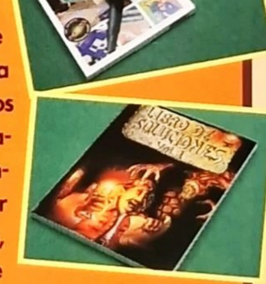
TARJETAS DE AUDIO Y VIDEO



La empresa NT distribución, S.A. entra de lleno en el mercado multimedia (MPC), con las tarjetas de entrada/salida de video de la marca PE-VON a precios de consumo. Estas tarjetas permiten la digitalización de imágenes de video en formato NTSC o PAL en tiempo y color real. La tarjeta PV-600 Plus es compatible con Microsoft Video for Windows y soporta resoluciones SVGA de 15, 16 y 24 bits por píxel. Entre los modelos también se incluyen tarjetas compresoras de datos que son capaces de guardar en un disco de 1.44 Mb unos 45 segundos de video a una gran resolución.

PROEIN

Proein ataca con multitud de nuevos títulos que poco a poco os iremos comentando en la revista. The Blue and the Gray os sumergirá en un juego de estrategia ambientado en la guerra civil norteamericana, Cover Girl Strip Poker os animará a jugar a un poker muy sensual no recomendado para menores, Discoveries of the Deep os sumergirá en la búsqueda de un tesoro en la inmensidad del océano, en Alien Breed deberás salir victoriosos de una lucha contra multitud de aliens diferentes, When Two Worlds War os propone toda una batalla interplanetaria donde tanto la estrategia militar como la ubicación de los diversos edificios y recursos serán las claves del éxito, Global Domination es un nuevo título de estrategia con batallas en tiempo real y que incluye un editor de escenarios para que nunca te canses del juego, Gear Works te propone una serie de puzzles que tendrás que ir resolviendo, Terminator 2: Chess Wars es un ajedrez muy salvaje en el que comerte una ficha no será nada fácil y An American Tail es una aventura gráfica en la que se incluye de regalo una película de video para ambientar aún más toda la historia.



Si quieres divertirte cantando, en breve llegará a tus manos Soft Karaoke, que te instalará un Karaoke en tu propia casa. Para que todo se pueda disfrutar al máximo, el Karaoke incluye un excelente Micro y cinco canciones originales que podrás manejar a tu antojo personalizando mezclas.

Pero por si esto fuese poco, Proein lanza al mercado el primer volumen de la colección Libro de Soluciones. En ellos se explica como terminarse más de 20 juegos diferentes por volumen y el precio del primer volumen será de 2.995 pts.



UN REGALO HERMOSO

El pasado día recibimos en la redacción de OK-PC la siguiente carta del ganador del concurso Nigel Mansell:

Estimados amigos, tenéis que perdonar mi falta de cortesía en enviar unas líneas de agradecimiento por tan sorprendente regalo. Disfrutamos mucho del coche ya que lo comparto con mis amigos pues soy un niño sordo y mis amigos también, os lo agradezco mucho ya que crei que los milagros sólo eran para los que oyen.

Eternamente agradecido

Antonio

Desde aquí queremos decir que cartas como estas nos ayudan a dar sentido a los que hacemos.

Gracias.

OK PC

PROEIN Y GP INFORMATIC
LA PRIMERA GRAN COMP

Estas Navidades, del 27 al 30 de diciembre, podrás participar en el más divertido circuito de competición de juegos que jamás se ha realizado.

Si eres un fanático adicto al videojuego, ahora podrás demostrar tu habilidad de jugón participando en esta competición y, además, podrás ganar los más fabulosos premios en juegos que nunca se han regalado.



BASES PARA PARTICIPAR

Podrán participar todos aquellos que presenten en el Departamento de Informática de los Centros de Galerías, donde se organiza la competición, este ejemplar de la revista OK PC, o un ticket de compra de Galerías por un importe superior a 500 pts.



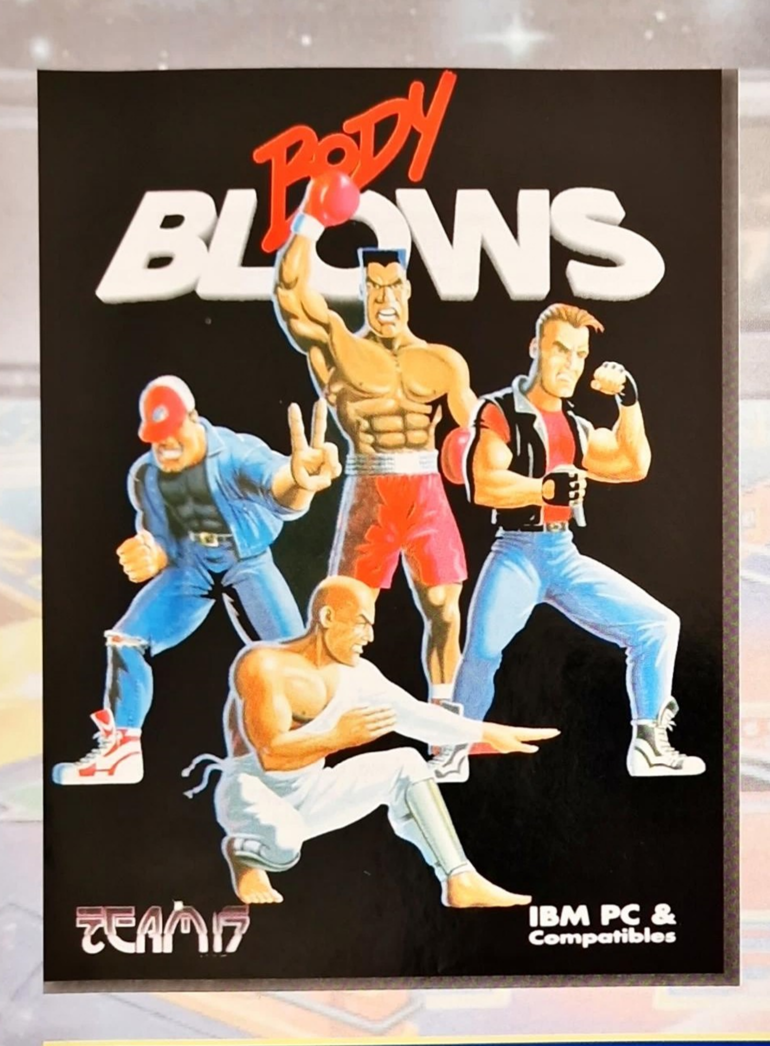
DINAMICA DE COMPETICION

En los Departamentos de Informática de los Centros de Galerías de Madrid, donde se organiza la competición, estarán dispuestos cuatro ordenadores para empezar a jugar.

Los días 27, 28 y 29 tendrán lugar las eliminatorias entre todos los participantes que mejor puntuación alcancen jugando al SILVERBALL. Los doce primeros clasificados de cada Centro, pasarán a jugar la final, el día 30, enfrentándose unos contra otros con el juego de lucha BODY BLOWS.



A ORGANIZAN EN MADRID
ETICION DE JUEGOS DE PC





PREMIOS

1º clasificado:	250.000 pts en juegos
2º clasificado:	125.000 pts en juegos
3º clasificado:	60.000 pts en juegos
4º clasificado:	30.000 pts en juegos
5º clasificado:	15.000 pts en juegos

Para los cinco restantes que se clasifiquen a continuación habrá un premio en producto.

FECHAS, HORARIO Y LUGARES

27-12-93	de 10,30 a 13,30	EN EL CENTRO DE GALERIAS DE SERRANO
28-12-93	de 10,30 a 13,30	EN EL CENTRO DE GALERIAS DE PARQUESUR Y EN EL CENTRO DE GALERIAS DE LA VAGUADA
29-12-93	de 10,30 a 13,30	EN EL CENTRO DE GALERIAS DE GOYA Y EN EL CENTRO DE GALERIAS DE CALLAO
30-12-93	de 10,30 a 13,30	EN EL CENTRO DE GALERIAS DE GOYA (FINAL)



THE SOFTWARE TOOLWORKS

NUEVOS TITULOS EN CD-ROM

Hasta hace poco el tener un almanaque de fotografías históricas de nuestro siglo era un lujo que sólo podían tener los grandes coleccionistas. Hoy llega a nuestras manos el 20Th Century Video Almanac, que no es ni más ni menos que una enciclopedia de nuestro siglo que incluye videos de los momentos históricos, fotos, textos, música y narraciones.

Otro título en CD-ROM es Capitol Hill con el que podrás visitar el Capitolio. La visita se puede realizar de diversas formas en las que aprenderemos todo sobre esté magnífico edificio y su historia. Para comprobar que nuestra visita ha sido fructífera, al final se nos ofrece un juego en el que tendremos que demostrar nuestros conocimientos.

ENTREVISTA DE OK PC EN LA PRESENTACION DE VIRGIN

MORTAL KOMBAT, TERMINATOR 2, CANNON FOODER

El 18 de Octubre pasado, en las oficinas de Arcadia, tuvo lugar la presentación de las últimas novedades de Virgin. La expectación suscitada por éstas promesas no desmereció los productos que fueron expuestos a la luz, pero el hecho de que fueran mejor de lo que se previó en un primer momento, descentró un poco las previsiones de horarios y comentarios. Como notas comunes, la calidad a la que Virgin nos tiene acostumbrados, una rapidez nunca vista en juegos para PC, y el sorprendente ahorro de espacio en los discos.

* MORTAL KOMBAT

Fué la primera de las estrellas en aparecer. Su salida comercial tuvo luz verde a mediados de Diciembre. Grandes gráficos, efectos espectaculares, ríos de sangre, siete guerreros a elegir, gran realismo en la digitalización de imágenes, numerosas armas... ¿se puede pedir algo más? A continuación lo sabrás.

OK PC.- El arcade como juego es insuperable: ¿Que complementos nos ofrecéis en esta versión que puedan hacerla tan deseable?

R.- En realidad no carece de nada que no tenga la versión arcade. Tiene TODO. Se dispuso de aquella información y simplemente se pasó a PC.

OK PC.- Pero todos sabemos que la rapidez...

R.- Voy a decirte algo: es incluso más rápida que la versión Súper-Nintendo.

OK PC.- Claro, pero la calidad es en detrimento del espacio que ocupa un juego.

R.- No. Sólo ocho megas, soporta dos joysticks y no carece de los famosos "Golpes Mortales". Más de una decena de posiciones de ataque y defensa con la advertencia para "Mayores de 15 años".

OK PC.- ¿Cuál es el verdadero récord de Mortal Combat?

R.- El equipo de programación estuvo formado por una persona y tardó seis meses en tenerlo listo.

OK PC.- ¿Algún consejo?

R.- ¡Cómpralo!

* TERMINATOR 2

Se estrenó el 24 de Noviembre y su realidad ha sido posible gracias a un gran trabajo a marchas forzadas durante mucho tiempo. Hay 2 Terminators en el juego.

La pantalla es una cinta que va de derecha a izquierda continuamente. A través de los niveles - impresionante banda sonora- serás surtido con armamento que se encuentra por lo común en cajas, aunque puede estar disperso. Misiles teledirigidos, repuesto de fuego rápido, refrigerante para el mismo, bombas inteligentes, suministradores de energía a impulso, escudos, ametralladoras, lanzagranadas... ¿Crees que tendrás suficiente?

OK PC.- ¿Que tenemos aquí?

R.- Es la conversión del arcade. Incluso se ha mejorado.

OK PC.- ¿La acción...?

R.- Tiene lugar a través de siete niveles: el Campo de Batalla con que comienza la película, el Escondite de los Humanos, Viaje a Skynet, Skynet, Ciberdyne Systems, la Persecución en Furgoneta y la Fundición. Con un 486 ¡vuela!

R.- Además se introducen Hunters Killers terrestres y aéreos, esferas, pececillos de plata, los temibles T-1000 y más enemigos con un súper-monstruo con sus secuaces para vencer al final de cada fase... se dice ¿difisil?

OK PC.- Si, difíciles de vencer. -Estos guiris- La pantalla ha sido modificada en ésta versión? R.- Sí. Siempre para mejorar. Es mejor que la Mega-Drive.

* CANNON FODDER

Con gráficos parecidos a los de Jurassic Park, Virgin nos presenta una divertida aventura con misiones alegres y una música ¡de coña! 100 fases de acción trepidante con 30 diferentes misiones y un batallón que puedes desplegar o utilizar en mogollón para lograr tus propósitos. El ordenador te va dando el número de hombres que puedas necesitar a lo largo de los diferentes niveles.

Jungla, Desierto, Parajes, enemigo de final de fase y helicópteros, jeeps, tanques, bazokas, ametralladoras, granadas y molestos atacantes... lo clásico, pero con un divertido y nuevo punto de vista que hacen de Cannon Fodder algo especial.

Estrategia: dividir tus colaboradores para un mejor aprovechamiento de las posibilidades de ataque: separados pero coordinados. A veces, al completar una misión, puedes dar un salto y avanzar a otra lejana.

La versión para PC tardará un poco, porque está en desarrollo aún.

OK PC.- ¡¡ Más !!

R.- Alien 3 para el 94`

R.- ¿Satisfecho?

OK PC.- Mucho. Gracias.





RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: **MAIL GAMES, S.A.**
C/ PUERTO RICO Nº 6 B - 28016 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ______________________________

DIRECCION ____________ POBLACION ____________

PROVINCIA ____________ CP ________ TELEFONO ________

☐ NUEVO CLIENTE CLIENTE Nº ____________

TITULO	SISTEMA	PRECIO

+ GASTOS DE ENVIO 350

TOTAL ____________

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO

Haz tu pedido **24 horas** al:

Tél.: (91) 519 45 28

Fax: (91) 519 82 59



LISTADO DE PRODUCTOS

Titulo	Sistema	PVP
3D CONSTRUTION KIT 2.0	PC 3 1/2 -	7.990
ABANDONED PLACES	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.495
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
ACTION SPORT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
AIR BUCKS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
ALONE IN THE DARK	PC 3 1/2	5.150
AMAZON	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
AMBUSH AT SORINOR	PC 3 1/2	9.995
ANIMATTION CLASSIC PACK	PC 3 1/2	6.495
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	7.990
ATAC	PC 3 1/2	7.600
AV8B HARRIER ASSAULT	PC 3 1/2	5.990
B17 FLYING FORTRESS	PC 3 1/2	8.700
BARGON ATTACK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
BARGON ATTACK	CD ROM	9.450
BAT II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
BATTLE CHESS 4000	PC 3 1/2	4.990
BEST OF THE BEST	PC 3 1/2	4.995
BLUE BROTHERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.900
BUNNY'S BRICKS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
BUZZ ALDRIN'S	PC 3 1/2	8.990
CAESAR	PC 3 1/2	4.995
CAMPAIGN	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	7.995
CAMPAIGN ESCENARIOS	PC 3 1/2	3.995
CARMEN SAN DIEGO	CD ROM	7.990
CARMEN SAN DIEGO IN THE TIME	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
CARMEN SAN DIEGO IN THE WORLD	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
CASTLES II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
CHESS TUTOR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.495
CHESSPLAYER 2175	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
COHORT II	PC 3 1/2	4.995
COLOSSUS COMPILATION	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
COMANCHE	PC 3 1/2	7.600
COMBAT CLASSIC	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.995
CONTRAPTIONS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
CRAZY CARS III	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
CREEPERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
CRUISE FOR A CORPSE	PC 3 1/2	4.625
CURSE OF ENCHANTIA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
DDAY	PC 3 1/2	4.995
DARKSEED	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
DAUGHTER OF THE SERPENT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
DELUXE STRIP POKER II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.000
DELUXE TRIVIAL	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
DRAGON'S LAIR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.995
DRAGON'S LAIR III	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	9.795
DYLAN DOG	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.000
E.S.S. MEGA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
E.S.S. MEGA	CD ROM	7.995
ELVIRA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
EXTASY	PC 3 1/2	3.495
EYE OF THE BEHOLDER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
EYE OF THE BELHODER II	PC 3 1/2	6.990
F16 COMBAT PILOT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.650
FASCINATION	CD ROM	9.975
FASCINATION	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
FIGHTER COMMAND	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
FIRST SAMURAI	PC 3 1/2	3.990
FLASHBACK	PC 3 1/2	5.990
FLIGHT SIMULATOR IV	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	10.750
G.B.NAPOLEONICAS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
GAZZA II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.545
GLOBAL EFECTS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
GOBLIINS I	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
GOBLIINS II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
GOBLIINS II	CD ROM	9.450
GODS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
GREAT NAVAL BATTLES	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
GUNSHIP 2000	PC 3 1/2	6.490
GUY SPY	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.995
GUY SPY	CD ROM	8.990
HARPOON	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
HEAD TO HEAD	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
HEIMDALL	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
HERO QUEST+WITCHLORD	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
HEROES OF THE 357	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
HOOT RUBER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.545
HUGO	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.995
HUMANS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
III D WORLD BOXING	PC 3 1/2	3.495
III D WORLD TENNIS	PC 3 1/2	3.495
INDIANA JONES	PC 3 1/2	6.150
INDIANA JONES ATLANTIS	PC 3 1/2	6.150
INDIANA JONES ATLANTIS (ARCADE)	PC 3 1/2	2.850
INTERNATIONAL SPORT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
ISHAR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.000
ISHAR II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
JETSONS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4 -	2.995
JIGSAW PINUPS	PC 3 1/2	3.995
JUEGOS DE GUERRA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
KAISER	PC 3 1/2	3.995
KICK OFF II	PC 3 1/2	2.995
LA BELLA Y LA BESTIA	PC 3 1/2	4.625
LA LEY DE LOS ANGELES	PC 3 1/2	5.995
LARRY I	PC 3 1/2	6.650
LARRY IV	PC 3 1/2	7.490
LASER SQUAD	PC 3 1/2	4.995
LEEDS UNITED	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
LEGENDS OF VALOUR	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
LEMMINGS 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
LINKS 386 PRO	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
LIVERPOOL	PC 3 1/2	2.995
LOST IN LA	PC 3 1/2	5.150
MEGALOMANIA	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
MEGATRAVELLER 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	8.995
MICHAEL JORDAN	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
MILENIUM 2.2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.995
MILLE MIGLIA	PC 3 1/2	2.995
MISIONES COMANCHE	PC 3 1/2	3.600
MONOPOLY	PC 3 1/2	6.495
MOONSTONE	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
NICKY BOOM	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.495
NIGEL MANSELL'S	PC 3 1/2	3.900
PACIFIC ISLAND	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.000
PACIFIC ISLAND	CD ROM	8.990
PALADIN II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
PATTON STRIKES BACK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
PERFECT GENERAL	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
PERFECT GENERAL (ESCENARIOS)	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.490
POPULUS II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
PREHISTORIK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.545
PREHISTORIK 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
PRINCE OF PERSIA 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
QUICKKIT	PC 3 1/2	5.990
RISKY WOODS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
ROAD TRACK	PC 3 1/2	4.995
ROME AD	PC 3 1/2	4.990
SAMURAI	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFE	PC 3 1/2	6.150
SHADOW OF THE COMET	PC 3 1/2	5.650
SHADOW PRESIDENT	PC 3 1/2	9.995
SHADOW WORLDS	PC 3 1/2	4.995
SHADOWLANDS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.990
SHERLOCK HOLMES	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	7.990
SHERLOCK HOLMES	CD ROM	9.990
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2	6.990
SIM ANT	PC 3 1/2	6.650
SIMULATION BEST	PC 3 1/2	3.560
SLEEPWAKER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.600
SOLO EN CASA I	PC 3 1/2	3.495
SOLO EN CASA II	PC 3 1/2	5.995
SPACE 1889	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	8.995
SPACE LEGEND	PC 3 1/2	8.995
SPECIAL OPERATIONS 1 Y 2	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.990
SPEELCRAFT	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
SPORT BEST	CD ROM	13.650
SPORTS MASTERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	7.495
STAR TREK	PC 3 1/2	5.990
STEEL EMPIRE	PC 3 1/2	4.995
STRATEGY MASTERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
STRIKE COMMANDER	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	7.990
STUNT ISLAND	PC 3 1/2	6.150
SUMMONING	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
SUPER CAULDRON	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
SWORD OF HONOUR	PC 3 1/2	3.450
TASK FORCE	PC 3 1/2	7.700
TENNIS CUP II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.545
TERMINATOR II	PC 3 1/2	5.995
THE DARK HALF	PC 3 1/2	5.995
THE GODFATHER (EL PADRINO)	PC 3 1/2	4.995
THE LEGEND OF KIRANDIA	PC 3 1/2	4.995
THE SECRET OF THUNDERHAWK	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	4.995
TINY SWEEKS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.995
TITUS THE FOX	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	2.900
TRANSARTICA	PC 3 1/2	4.995
TWILIGHT 2000	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	8.995
TWO TOWERS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	5.990
UGH!	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	3.450
ULTIMA VII	PC 3 1/2	7.990
UNLIMITED ADVENTURES	PC 3 1/2	6.990
VEIL OF DARKNESS	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.990
VOLFIEV	PC 3 1/2	2.995
WAR IN THE GULF	PC 3 1/2	7.995
WAYNE'S WORLD	PC 3 1/2	5.995
WEEN -THE PROPHECY-	PC 5 1/4	5.995
WEEN -THE PROPHECY-	CD ROM	9.450
WILD WEST WORLD	PC 3 1/2	4.995
WING COMMANDER 1 Y 2 (MISIONES)	PC 3 1/2	4.990
WING COMMANDER II	PC 3 1/2 - PC 5 1/4	6.490
XWING	PC 3 1/2	6.650
XENOBOTS	PC 3 1/2	4.990
ZOOL	PC 3 1/2	3.600

JUEGOS DE IMPORTACION

(Con instrucciones en castellano)

		P.V.P.
GOAL (KICK OFF III)	AMIGA	6.150
SYNDICATE	AMIGA	7.600
LION HEART	AMIGA	5.400
PINBALL DREAMS	AMIGA	4.500
ZOOL	AMIGA	3.195
HISTORY LINE	PC 3½	7.600
LAST NINJA III + SPACE GUN	AMIGA	3.195
FUZZBALL + SPACE GUN	AMIGA	3.195

LIBRO DE SOLUCIONES (TOMO I)

- ALONE IN THE DARK
- AMAZON
- BARGON ATTACK
- CADAVER
- COLORADO
- DARK SEED
- DUNE
- FASCINATION
- HOOK
- ISHAR
- ISHAR II
- KULT
- MANIAC MANSION
- MAUPITI ISLAND
- PANDORA
- SHADOW OF THE BEAST II
- LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES
- SPACE QUEST III
- TARHGAN
- THE DAGGE OF AMON RA
- WEEN
- XENOMORPH
- MAPAS DE CADAVER

P.V.P.: 2.995 Ptas.

LIBRO DE SOLUCIONES (TOMO II)

- CADAVER PAY OFF
- CAPITAN BLOOD
- CURSE OF ENCHANTIA
- ELVIRA
- EYE OF BEHOLDER II
- K.G.B.
- LOOM
- LOST IN TIME-PARTE 1
- SHADOW OF THE COMET
- ULTIMA VII - CHEAT MODE
- ULTIMA VII- SERPENT ISLE

ETC...

P.V.P.: 2.995 Ptas.

NOVEDADES DEL MES

		P.V.P.
KGB	PC 3½	6.490
LOST IN THE TIME	PC 3½	6.995
REACH FOR THE SKIES	PC 3½	6.950
SENSIBLE SOCCER	PC 3½	4.990
SYNDICATE	PC 3½	6.990
DAY OF THE TENTACLE	PC 3½	7.700
COBRA MISSION	PC 3½	5.995
CYBER RACE	PC 3½	6.990
CLASH STEEL	PC 3½	6.990
LA LEY DE LOS ANGELES	PC 3½	5.995
DRACULA	PC 3½	4.990
BATMAN RETURNS	PC 3½	5.990
AMERICAN GLADIATORS	PC 3½	4.990
GOAL	PC 3½	5.490
BLOOD	AMIGA	4.995
BLASTAR	AMIGA	4.995
JURASSIC PARK	PC 3½	5.990
DARK SUN	PC 3½	8.990
INNOCENT	PC 3½	7.990
FIRE AND ICE	PC 3½	5.990
BODY BLOWS	PC 3½ · AMIGA	6.495
ALIEN BREAD	PC 3½ · AMIGA	6.495
BLUE BROTHERS ADV.	PC 3½	4.495
HUGO 2	PC 3½	6.495
PATRICIAN	PC 3½	5.995
AMERICAN TAIL	PC 3½ + PELICULA	6.495
LA MITAD OSCURA	PC 3½ + PELICULA	6.495
WAYNE'S WORLD	PC 3½ + PELICULA	6.495
TERMINATOR 2 CHESS	PC 3½ + PELICULA	6.495
SILVERBALL	PC 3½	6.495



- OK Preview: METAL & LACE
- Compañía: MEGATECH
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: VARIAS

Metal & Lace

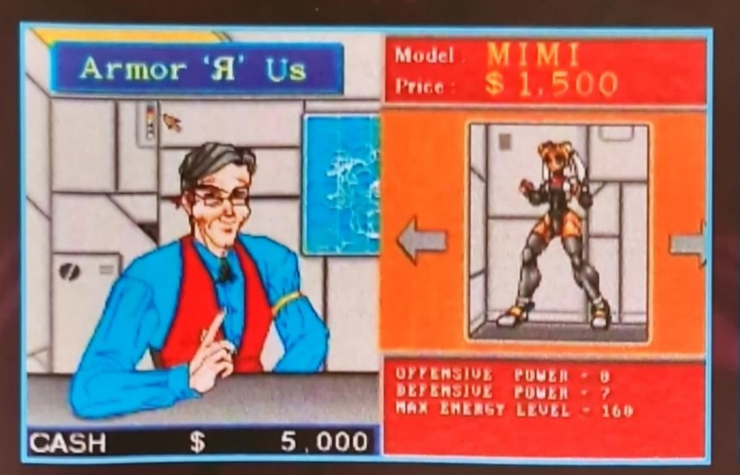
Allí estaba: encantadora bronceada al sol de la mañana. El gélido roce del agua del lago con su piel hace, al punto, cálido al líquido elemento.
El azar arrastra nenúfares y melodías seductoras que surgen de la boca de traviesos pececillos. Merecido descanso. ¡¡¡ Porque ponerse una armadura cibernética y entablar una endiablada lucha contra la que será su próxima víctima a rebanar, sabiendo que aquella salpicará de sangre el pavimento !!! [...] y.. las flores, y los pajarillos... hace que cualquiera... se.. canse. -Y se durmió al sol-







¡QUE DURO ES





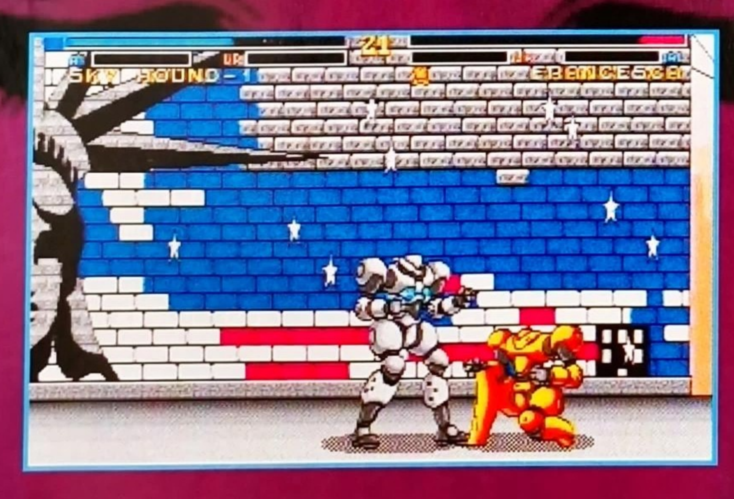


Metal & Lance es un juego que trata de la batalla de las criaturas-robot.

Magníficos gráficos, semejantes a la calidad a la que nos tienen acostumbrados los dibujantes japoneses en sus películas o en sus cómics, son los que amenizan el juego. Cuando en los gráficos normales se tratan 256 colores y 200 líneas por 320 columnas, en Metal & Lance, se visualizan 640 columnas por 480 líneas, y el efecto es sorprendente, porque sólo utilizan 16 colores. Es una maravilla.

De un bar de dudosa reputación, vas pasando a un laboratorio donde puedes adquirir armaduras para el combate que tendrá lugar en otro momento del juego y por las cuáles tendrás que pagar un módico precio. También puedes pasarte por el departamento de Mecha Parts, donde puedes adquirir energía en baterías, pilas, chips, etc.







EL SEXO DEBIL!

I. PRENATAL POUNDING

Barbara · Kiki · Kimberly

Desiree · Cristina · Allison · Francesca

CHICKEN EXIT



EL exquisito erotismo de las "criaturas", se ve realzado por la progresiva ausencia de ropa de las contrincantes, a las cuáles podemos llegar a ver en sugerentes posturas tumbadas sobre una cama de faquir repleta de clavos, o sobre una plancha de códigos binarios sólo con la camisa, e incluso aplastando un confuso laberinto en ¡ropa interior!

Ya desde el principio, en la presentación, se nos muestra una apetitosa joven enfundada en una agresiva armadura cibernética. Afortunadamente para el usuario de Metal & Lance, la armadura que parece atrapar cada vez más el cuerpo de la joven, acaba desapareciendo, con lo que sus atributos se adivinan a través de los brazos con los que intenta disimular su timidez. Bien sabe Dios, que uno tiene que hacer grandes esfuerzos para no intentar introducirse dentro de la pantalla del monitor de su ordenador, cuando ve semejantes cosas cobrando vida a tan sólo dos pulgadas de su nariz.

Es mucha la calidad que se ha vertido en la realización de Metal & Lance, sin dejar de ser interesante la batalla entre las criaturas cibernéticas, que constan de los más o menos conocidos "pasos" del karate tradicional.

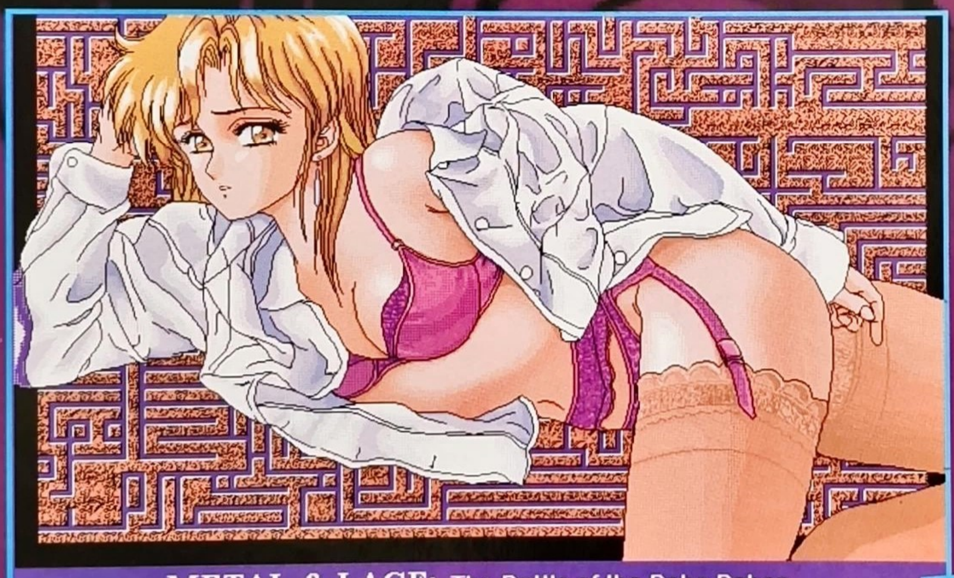
Las opciones de configuración a la hora de instalar el juego en el disco duro ofrecen posibilidades de todo tipo. Incluso -contando con la tarjeta adecuada- puedes instalar las opciones de voz.

En el juego se pueden instalar hasta dos joystiks e incluso un detector automático de los mismos, por si te aburres cuando juegas solo.

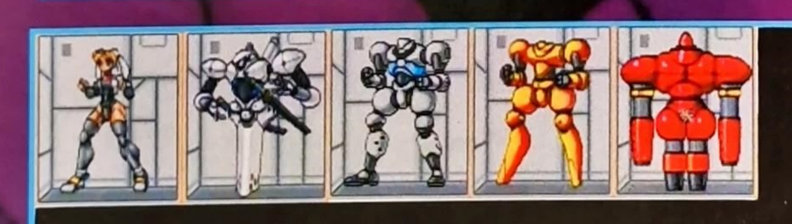
Bien, ahora sólo nos queda esperar la próxima aparición del juego en los establecimientos informáticos. De todas formas, ésta es la versión para mayores de trece años. La de mayores de dieciocho, ¿puedes imaginarte lo que puede llegar a ser?

En fin, que si todavía no has escrito tu carta a los Reyes Magos, aquí tienes una buena oportunidad para hacerles llegar tus peticiones. A lo mejor hasta les gusta y ellos mismos se quedan con un ejemplar del juego ¿no?

JOSE VILLALBA MEDINA



METAL & LACE; The Battle of the Robo Babes





¡¡ESTO ES LA GUERRA!!

WHEN TWO WORLDS WAR

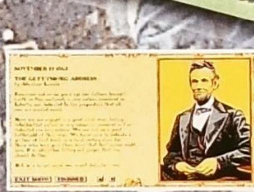
• Un nuevo e innovador concepto de simulación estratégica. Tu capacidad técnica y de planificación determinarán el resultado de la guerra ¿Acabarás derrotando a tu enemigo o por el contrario... serás su conquista?





THE BLUE & THE GRAY

• Recrea en tu ordenador los acontecimientos de la guerra civil americana. Con más de 200 figuras animadas que representan tropas de tierra, unidades navales, ferrocarriles, barricadas, puentes, edificios, etc... ¡¡Tan real que oirás silbar balas!!





GLOBAL DOMINATION

• Global Domination te ofrece la posibilidad de conectarte a un modem para jugar simultáneamente contra varios jugadores. Por fin un juego de estrategia de máxima calidad para varios jugadores. ¡¡Podrás divertirte más que Napoleón en Waterloo!!







División SOFTWARE
Velázquez, 10 - 5º Dcha.
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

LA PIRATERIA ES DELITO

Impressions™



• OK Preview: BLUES BROTHERS
• Compañía: TITUS
• Distribuidor: PROEIN
• Tarjeta gráfica: VGA
• Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ALDIB

Blues Brothers



Un juego de tipo *arcade*, basado en una película del mismo nombre y protagonizada por dos grandes actores como son Dan Aykroyd y Jhon Belushi. El entretenimiento está servido durante unas cuantas horas, no es el primer juego, ni tampoco creemos que sea el último que se saca al mercado aprovechando el éxito de una película, la referencia más reciente la tenemos en la película Parque Jurásico.

A TODO RITMO







El título original de esta película es "The Blues Brothers", aunque creo que ninguno conocerá esta película por este nombre, su traducción o mejor dicho su chapucera traducción es la de "Granujas a todo Ritmo". La banda sonora de esta película tuvo bastante éxito por aquella época, por lo cual el conjunto que se encargó de su realización, años más tarde fundó una banda con el nombre de "The Blues Brothers Band".

Si alguno ha visto la película se puede imaginar como se va a desarrollar el juego. Aunque al igual que ocurre con las novelas llevadas al cine una vez que te la has leído siempre que ves la película te llevas un pequeño desengaño, lo mismo pasa con los juegos que se basan en películas.

CAMARA ACCION

Acaba de llegar a nuestras manos una demo de este juego. La verdad es que es un arcade bastante simpático. El juego se ba-





sa en una serie de niveles que habremos de ir pasando mediante una serie de claves que se nos proporcionaran al termino de cada fase. Durante el transcurso de cada uno de los niveles deberemos de recoger los máximos discos posibles, ya que estos nos servirán para podernos defender de los diferentes instrumentos que intentaran interceptarnos por el camino.

Pero también tengo que advertiros que aunque recojamos muchos discos todos los que nos sobren no nos servirán para los próximos niveles. También podremos recoger vidas y comer pasteles para hacernos más fuertes. Una de las precauciones que deberemos tener en cuenta, es que los discos están limitados, por lo cual deberemos de administrarlos bastante bien, también habremos de tener cuidado con el tiempo, ya que se agotará y tendremos que empezar de nuevo.

Los saltos en algunas ocasiones nos serán de gran utilidad, ya que dependiendo de la ocasión nos servirán para evitar las trampas y en otros momentos nos ayudaran a recoger objetos de utilidad.

Antes de empezar el juego, se nos dará la posibilidad de escoger varios niveles de dificultad, y a uno de los personajes de este intrépido *arcade*.

UN ARCADE CON UNA BUENA BANDA SONORA

PREPARAD LOS OIDOS

Como os podréis imaginar la música de este juego por supuesto no nos decepcionará, ya que durante todo el desarrollo podremos oír un estupendo despliegue de medios. Tampoco con respecto a los gráficos se puede presentar protesta alguna. Un buen juego para los miles de arcade-adictos que seguro se encuentran entre nosotros.

ANTONIO GOMEZ

















OK PC Preview

- OK Preview: SILVERBALL
- Compañía: TEAM 17
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER/PRO

UN PINBALL CON MUCHA MARCHA

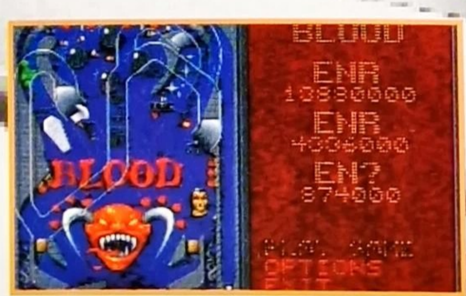
El Pinball, una máquina entrañable que nos acompañó durante muchos años, se resiste a abandonarnos. Estamos ante una nueva y apasionante versión de este juego, que con sus trepidantes y coloridas máquinas nos mantendrá pegados a nuestros ordenadores durante largas e inolvidables horas. ¿Verdad qué os apetece echar una partidita?



De nuevo ante nosotros, una máquina de pinball. El popular juego de la bolita de acero que, tras rebotar en los múltiples obstáculos que existen en la mesa, luchará denodadamente (con nuestra ayuda) por evitar el terrible vacío del agujero, se presenta de nuevo en nuestras pantallas de ordenador.

Cualquiera que lea estas líneas puede pensar que se trata de una repetición que no merece la pena, pero nada más lejos de la realidad. Silverball es uno de los mejores (sino el mejor) simuladores de pinball que han pasado por nuestras manos. La diferencia respecto a otro modelos no se basa esencialmente en mayor número de opciones ni en aparatosas y llamativas posibilidades. A decir verdad, creo que en este asunto de los pinball no se pueden inventar muchas cosas nuevas, ya que su evolución ha sido lo suficientemente lenta y precisa para que se hallan alcanzado los límites de su desarrollo. Además si se añadieran muchas más cosas nuevas, los pinball perderían su magia, serían cualquier otra cosa pero nunca un pinball. Digo esto, porque la verdadera atracción de un pinball es su sencillez. A





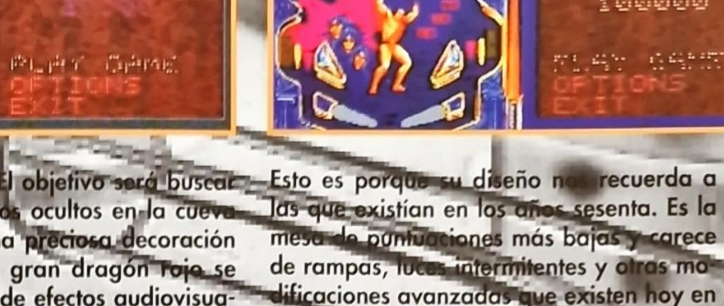


partir de ahí su vistosidad y todos los añadidos que queramos poner le potenciarán más aún. En el caso que nos ocupa, silverball, se cumplen estos requisitos. Sencillez, múltiples posibilidades, y ese frescor de las antiguas máquinas de pinball mantuvieron pegadas a ellas a varias generaciones de personas a lo largo del tiempo.

Nos encontramos ante el pinball de siempre hecho fantasía, y para ello, para que sea totalmente adictivo, los que programaron este juego no escatimaron factores de diversión y nos muestran múltiples posibilidades. Dentro de estas se encuentran la posibilidad de jugar con 5 mesas diferentes con distintas presentaciones y complicaciones, alterar el número de bolas que queremos jugar, variar la inclinación de la mesa (consiguiendo una mayor o menor dificultad en el juego), etc, y todo esto aderezado con una música ciertamente impresionante y adecuada para cada mesa.

Los cinco tipos de mesa de que disponemos son llamados FANTASY, BLOOD, SNOOKER CHAMP, ODYSSEY y NOVA. Veamos una leve descripción de cada uno de ellos.





FANTASY: El objetivo será buscar y localizar los tesoros ocultos en la cueva del dragón. Tras una preciosa decoración en que aparece un gran dragón rojo se esconden una serie de efectos audiovisuales que no te podrías esperar antes de verlos por primera vez.

BLOOD: Aquí perseguiremos evitar los fantasmas, venenos, arañas y otros habitantes del reino de lo oculto y lograr el JACKPOT (especial). La partida se desenvuelve en un ambiente muy siniestro, lo que se logra con una ténebre decoración sobre fondo oscuro en la que ataúdes, calaveras y otros personajes "poco recomendables" pueblan la pantalla. También tiene unos efectos sonoros muy persuasivos, que nos harán pensar que estamos introducidos en mundo de la oscuridad cuando disputemos una partida.

SNOOKER CHAMP: Personalmente es la que prefiero nos recuerda el sabor de los antiguos billares. El objetivo es lograr introducir las bolas coloreadas en los distintos agujeros mientras acumulamos tantos puntos como sea posible. Puede parecer más sencilla para jugar que las otras mesas. Esto es porque su diseño nos recuerda a las que existían en los años sesenta. Es la mesa de puntuaciones más bajas y carece de rampas, luces intermitentes y otras modificaciones avanzadas que existen hoy en día. No obstante, lo atractivo de este tipo estriba únicamente en el juego en sí.

ODYSSEY: Deberemos construir y lanzar nuestra nave espacial en busca de malvados, destruirlos y conducir a Pegaso hasta el Olimpo, alcanzando el premio especial. A lo largo del camino deberemos retener las bolas, para conseguir jugar en el modo multibola, obteniendo nuevas bonificaciones y disparando sobre los símbolos de los dioses conseguir los "Bonus" de los dioses griegos. La magia de este modelo consiste en sus rampas, aunque visualmente puede que sea la menos llamativa.

NOVA: El objetivo es explorar el universo, buscando sus misterios y descubriendo como premio final el JACKPOT.

Hasta aquí solo te he querido dar una breve descripción de los que nos refleja la decoración de la máquina, y su disposición más elemental. En líneas generales, y destacando sobre todo el fácil manejo de cualquiera de las mesas, se incorporarán todos los elementos habituales de este tipo de máquinas, como pueden ser múltiples rampas, bumpers, agujeros para recolectar bonus, dianas, doble flipper y otros que ya iréis descubriendo. En cualquier caso se hayan perfectamente repartidos por cada tipo de mesa y consiguen añadir credibilidad a los decorados de cada una. Por cierto, para mayor realismo, la caída de la bola será más o menos rápida según la inclinación que hayáis configurado para la mesa, siendo bastante perfecta. Otra cosa importante, deberéis tratar correctamente a la máquina usando únicamente las teclas debidas, ya que de lo contrario se bloqueará como penalización perdiendo la bola, cantando TILT (falta).

Creo que debéis descubrir que se esconde tras estas máquinas y disfrutar (como ya he hecho yo anteriormente) con cada una de sus posibilidades. Si te gusta el pinball, este será tu juego.

LUIS VILLAR















- OK Preview: DUNGEON HACK
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER/PRO

Dungeon Hack

PERDIDOS EN



¿Os gustó Eye of the Beholder? ¿Acaso vuestra mayor ilusión es crear una aventura en el fascinante mundo ideado por SSI? Si todas estas preguntas tienen una respuesta afirmativa, seguid leyendo ...



Los responsables de SSI juraron y perjuraron que Eye of Beholder III iba a ser la última entrega de la serie, y así parece, sobre todo por el constante lanzamiento de juegos que abandonaban la forma de nuestros queridos Beholder, tales como Dark Sun o el inminente Fantasy Empires.

Pero cuando uno tropieza con Dungeon Hack, le vienen viejos recuerdos realmente agradables.

Basado en AD&D, "disfrutaremos" de nuevo con los monstruos de Eye of Beholder III, así como varios de nueva creación. Los hechizos serán los mismos, así como las razas y clases de los personajes. ¿Novedades? Esta vez, nos limitamos a manejar a "partys" de un solo personaje, y la inclusión de dos clases nuevas: el Bardo y el Ranger. Este último ha aparecido en juegos de rol de otras compañías, mien-









tras que el Bardo se ha prodigado poco en las pantallas roleras.

Una novedad a destacar es el automapeado, que permite imprimir el mapa generado, así como los diversos elementos que nos vamos a encontrar, tales como muros falsos, puertas o los propios enemigos, pero lo más interesante será sin duda alguna el puntito de color oscuro que nos advierte de la existencia de un objeto interesante. Esta característica recuerda al "The Summoning", y es lógico, pues Dungeon Hack ha sido programado por las mimas personas.

LA CREATIVIDAD

Pero sin duda alguna, la característica más importante de Dungeon Hack, es la posibilidad de diseñar tu propio calabozo.

El diseño del calabozo se genera aleatoriamente, pero tu tienes la decisión de: Niveles del Calabozo, Velocidad de consumo de comida, Número de llaves, Muros imaginarios, Monstruos (diversidad y cantidad)... y muchas cosas más.

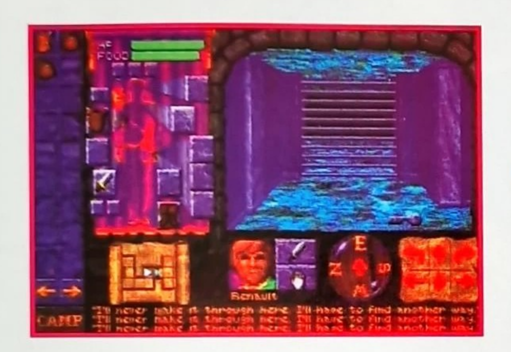
Realmente es genial, y si piensas que tus dotes no son las de ingeniería y construcción de calabozos, siempre tienes la oportunidad de jugar con misiones creadas por el juego. Recuerda que siempre son aleatorias, y no tienes la limitación de un único módulo.

Simplemente es un programa fantástico, por las numerosas opciones que presenta, así como su extraordinaria calidad gráfica, y que muy pronto estará entre nosotros.

¡No te lo pierdas!

ANGEL FCO. JIMENEZ

EL CALABOZO















- OK Preview-CD: JUTLAND
- Compañía: SOFTWARE SORCERY
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER

LUCHA DE COLOSOS

Año 1914, comienzos de la Primera Guerra Mundial. La batalla naval que se avecina haría temblar al más viejo lobo de mar. Tu eliges que flota deseas comandar; puedes elegir a la siempre afamada armada real o a la temible e inesperada armada alemana. En cualquier caso, ármate de valor porque los cañones ya están preparados.

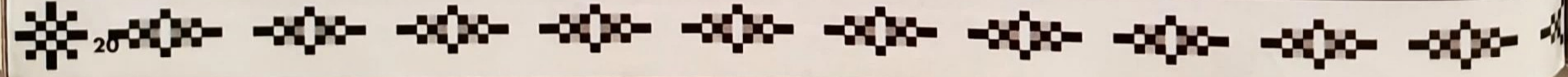
Todavía hay muchos que piensan que no hay juegos para una tarjeta gráfica SVGA. Poco a poco a España van llegando títulos que rompen estos moldes. Crear juegos en SVGA plantea varios problemas, para empezar los gráficos en SVGA ocupan un tamaño descomunal que hace necesario tener enormes discos duros, en el caso de Jutland son necesarias 25 Mb libres. También son necesarias 4 Mb de RAM libres lo que implica tener más memoria, por último, es necesario tener un procesador 386 o superior si queremos darle continuidad al juego.

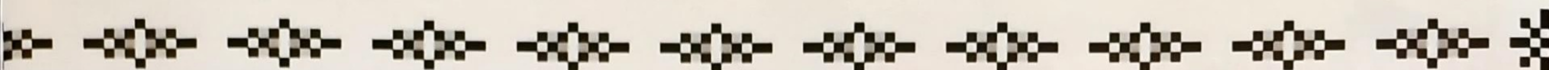
EQUIPOS POTENTES

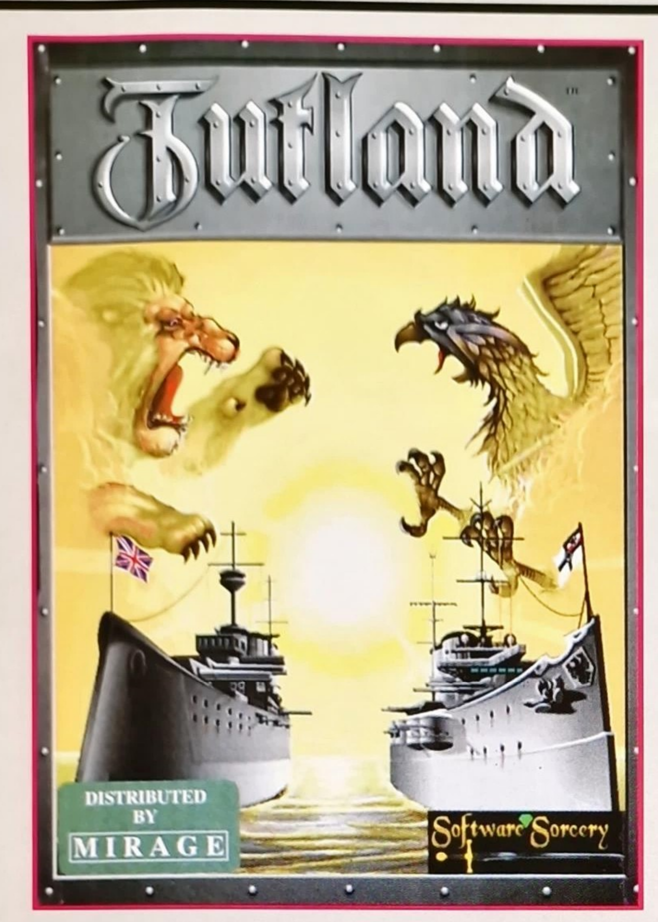
La instalación del programa es simple y rápida, debida a la superior velocidad del CD-ROM frente a una instalación desde disquetes, sin embargo, los gráficos y la mayor parte del juego se instalan en el disco duro ocupando un espacio vital para muchos ordenadores. Se pueden reducir drásticamente los requerimientos hardware si utilizamos el modo VGA que aunque pierde mucha calidad gráfica frente al otro modo, no desmerece la jugabilidad final del juego.

Pero dejemos de asustar al lector que ya estará temblando y contemos lo bueno de este juego. Los gráficos son de lo mejor que hemos visto en simuladores navales hasta ahora, el juego incluye decenas de pantallas estáticas de gran calidad para introducirnos en la época de la guerra, por supuesto el juego también incluye pre-









nes de fotos de archivo de los barcos reales, así como una información detallada del armamento disponible, daños actuales, sistemas de navegación, estado de la tripulación, etc.



Con Jutland te enfrentarás a más de 100 diferentes misiones, la más sangrienta por supuesto es la batalla de Jutlandia que da nombre al juego. Tras finalizar una batalla, aparecerá en el periódico, que será el del bando seleccionado, las noticias reflejando el resultado del combate e incluyendo fotografías actualizadas de como han quedado los barcos que entraron en combate.



En cuanto al sonido, tratándose de un CD-ROM, está claro que decir que se sale de lo normal es poco. Este CD-ROM incluye voces de mando digitalizadas y



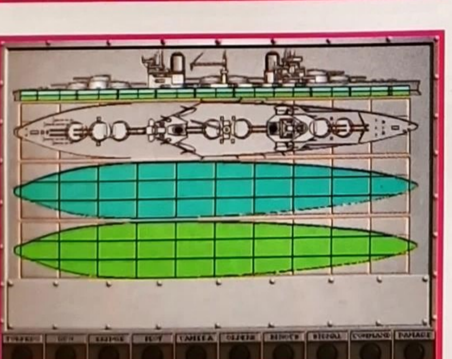
sentaciones con gráficos en movimiento, como si estuviésemos viendo un video en nuestra casa. Mientras jugamos, podemos obtener informes detallados de cada barco en combate que incluyen digitalizaciones

todos los sonidos que puedan salir de una de estas monstruosidades militares de metal. La banda sonora es excepcional y por supuesto está grabada en calidad de CD, con lo que si tenemos un buen

















amplificador conectado a nuestra Sound Blaster o compatible, se nos caerá la boca de ver lo que tenemos entre las manos.

Para que no tengamos que leernos extensos manuales, hay que tener en cuenta que la cultura latina cada vez es más audiovisual, se incluye una excelente ayuda en línea que solventará cualquier problema.



SEGUIMIENTO HISTORICO

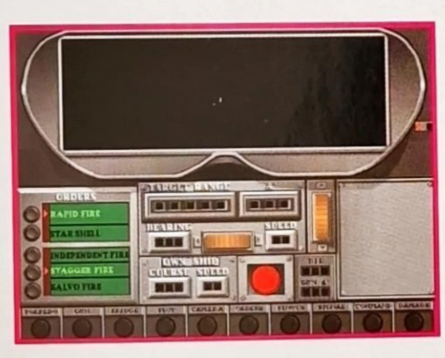
Para realizar este CD-ROM se ha buscado toda la información dispobible en bibliotecas y archivos militares de la época. Esto hace que todos los barcos tengan una información detallada y que las batallas estén fielmente reproducidas. En el modo campaña, en el que podremos manejar la flota entera de un bando, puede ser importante estudiar un poco de historia para planear mejor nuestra estrategia, aunque como se trata de un juego, aunque debido a su calidad a veces se duda, podremos ir a por todas a ver que pasa.

El juego inluye todas las situaciones de batalla posibles; podremos realizar batallas nocturnas en las que la visibilidad y señalización serán claves, ataques con torpedos que requerirán grandes dotes de precisión, lanzar salvas para calcular distancias y posteriormente realizar un fuego a discrección para arrasar grandes zonas, etc. Mientras tanto, tendremos que arreglar nuestros daños, calcular la velocidad y trayectoria de cada uno de nuestros barcos para colocar a nuestro oponente en una condición de inferioridad y... ganar, claro.

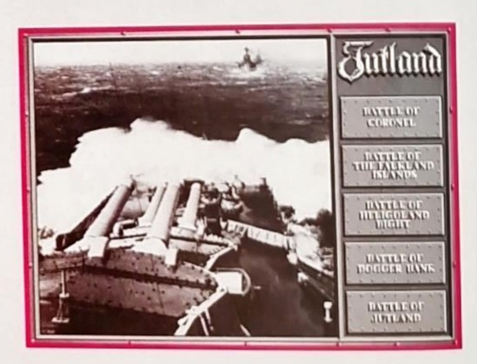


Como conclusión podemos decir que Jutland es todo un juego de simulación naval que hará las delicias de cualquier aficionado al género como yo y del que no se puede pedir más, salvo algún sadomasoquista que quiera recibir descargas eléctricas por el teclado en vez de ver como arden los barcos. Como veis, Jutland hace buena la frase: "Barcos de acero gobernados por hombres de hierro".

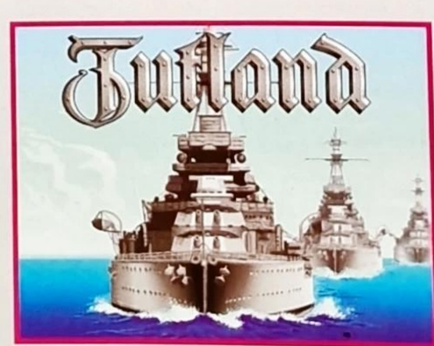
REY NEPTUNO





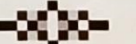




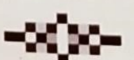






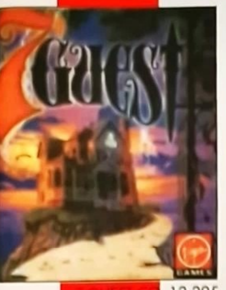



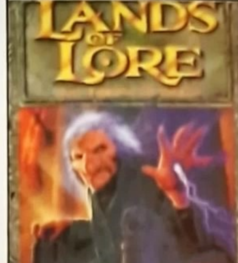


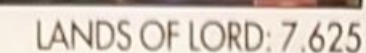




RSO Store Games

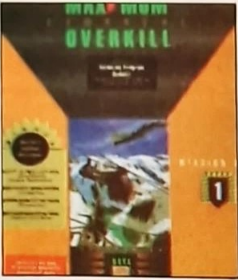

7 GUEST CD: 12.295




LANDS OF LORD: 7.625



CYBER RACE: 6.095



COMANCHE OVERKILL: 4.895

NACIONALES

7 CITIES OF GOLD	4.395
7 GUEST	12.295
ALONE IN THE DARK	4.575
AMAZON	6.095
AMERICAN GRADIATORS	4.395
ATAC	6.795
ATP	9.595
ATP ESCENARIOS	8.395
BATMAN RETURNS	5.275
BEST OF THE BEST	4.395
CAMPAIGN	6.995
CAMPAIGN MISIONES	3.499
CARMEN SAN DIEGO COSMOS	6.095
CLASH STEEL	6.095
COBRA MISSION	5.195
COMANCHE MAXIMUN OVERKILL	4.895
CURSE OF ENCHANTIA	4.395
CYBERRACE	6.095
DARK HALF	5.195
DARK SUN	8.810
DAY OF TENCACLE	6.995
DRACULA	4.395
DUNE CD	7.895
DUNE II	5.695
ELVIRA II	4.575
ENTITY	3.995
EYES DE BEHOLDER III	6.995
FANTASY EMPIRES	6.150
FLASHBACK	5.195
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
F. SIMULATOR (CADA ESCENARIO)	8.200
GOAL	4.830
GOBLINS 3	6.295
HOCKEY NHL	6.150
HUGO 2	5.800
INDY FATE OF A. (ARCADE)	2.495
INDY LA ULTIMA CRUZADA	5.395
ISHAR II	4.395
JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	5.395
JURASSIC PARK	4.990
KASPAROV	6.150
KGB	5.695
KINGMAKER	6.150
KYRANDIA	4.100
KYRANDIA CD	6.790
LA BELLA Y LA BESTIA	3.995
LA LEY DE LOS ANGELES	8.395
LASER SQUAD	4.395
LEMMINGS 2	4.395
LINKS 386 PRO	5.195
LINKS 386 PRO BASS COURSE	3.495
LINKS 386 PRO MANUA KEA	3.095
LINKS CAMPO BARTOON CREEK	1.795
LINKS CAMPO TROON NORTH	1.795
LOST IN L.A.	4.595
LOST IN TIME	6.290
LOST IN TIME CD	7.645
LOTUS	2.905
METAL & LANCE	5.800
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	4.295
MICROPOSE GRAND PRIX	6.695
MONKEY ISLAND II	6.695
MONOPOLY	5.695
MORTAL KOMBAT	5.195
PINMBALL DREAM	4.575
POLICE QUEST III	6.790
PREHISTORIK II	4.395
PRINCIPE OF PERSIA II	5.195
PRIVATTER	5.195
REACH FOR SKIES	6.150
RING WOLD CD	8.795
ROBOCOP JAMES PONDS 2	4.395
SEAL TEAM	5.275
SENSIBLE SOCCER	4.295
SHADOW CASTER	7.030
SHADOW OF THE COMET	4.895
SHADOW WORLDS	4.395
SHERLOCK HOLMES II CD	8.695
SIMEARTH	5.795
SPACE HULK	6.095
SPACE QUEST 1	5.795
SPACE QUEST V	5.900
STREET FLIGHTER 2	3.695
STRIKE COMMANDER	6.995
STRIKE COMMANDER (OPERACIONES)	3.500
STRIKER	2.635
STRONGHOLD	6.095
SUMMONINGS	5.195
SWORD OF HONOR	3.515
SYNDICATE	6.095
TASK FORCE 1942	6.695
TERMINATOR II	4.395
TFX	7.030
THE PATRICIAN	5.195
THE PERFECT GENERAL	4.295
THE TWO TOWERS	5.195
TORNADO	6.095
TRANSARTICA	4.395
ULTIMA VII	6.995
ULTIMA VII SERPENT ISLE	6.095
UNLIMETID ADVENTURES	6.095
VEIL OF TEH DARKNESS	6.095
WAR IN DE GULF	6.995
WAXWORKS	4.095
WHEN TWO WOLDS WAR	5.395
WING COMMAMDER ACADEMY	6.095
WING COMMANDER II	5.695
WING COMMANDER II+ S.OPERATION CD	6.095
XENOBOTS	4.395
X-WING	5.795
X-WING B-WING	5.795
X-WING IMPERIAL PURSUIT	2.970

IMPORTACION

A 320 AIRBUS	7.550
BETRAYAL AT KRONDOR	7.625
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	5.400
CIVILITATION	6.695
DAY OF THE TENTACLE CD	7.440
DRACULA UNLEASHED CD	8.160
EYES DE BEHOLDER III CD	6.930
FIELDS OF GLORY	7.625
HIGH COMMAND	7.625
LANDS OF LORE	7.625
LOST VIKING	5.280
KINQ QUEST VI CD	8.695
PIRATES GOLD	7.625
PUTT PUTT FUN PACK CD	5.595
RETURN TO ZORK CD	8.500
START TREK 25 TH	9.600
SHERLOCK HOLMES 3 CD	8.695
SIM CITY WINDOWS	8.695
SIM LIFE FOR WINDOWS	6.995
SIM FARM	5.800
TFX CD	7.920
TONY LA RUSSA BEISBOL	5.795
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.695
ULTIMA UNDERWOLD II	6.695
V FOR VICTORY 1	8.095
V FOR VICTORY 2	6.995
V FOR VICTORY 3	6.995
V FOR VICTORY 4	7.625
WARLODRS II	7.625
WIZARDRY VII	9.495

COMPONENTES*

PLACA BASE

386 SX 40	13.000
486 DLC 33 CACHE 128	24.500
486 DX2 50 CACHE 256	77.800
486 DX2 66 CACHE 256	97.500

TARJETA VIDEO

VGA 512 K	6.300
VGA TRIDENT 1MB	9.100
VGA CIRRUS 2MB	21.900

DISCOS DUROS

40 MB	16.300
80 MB	24.500
120 MB	28.100
170 MB	32.000
240 MB	38.500
430 MB	72.500

JOYSTYCK

WARRIOR 5 BONDWELL	1.185
FLIGHT YOKE (SIMULADOR DE VUELO)	8.500
MOUSE 3 BOTONES	1.470

UNIDAD CD ROM INTERNO

CD INTERNO + CONTROLADORA	32.000
CD INTERNO SONY + CONTROLADORA	44.100

VARIOS

MONITOR COLOR	32.000
MEMORIA MODULO 1MB SIMM	7.000
MEMORIA MODULO 4 MB SIMM	27.000
DISK DRIVE 3 1/2	6.000

TARJETAS SONIDO

SOUND BLASTER	13.900
SOUND BLASTER PRO	24.900
SOUND BLASTER PRO 16 ASP	41.900
ALTAVOCES PARA MONITOR	4.500

(*) ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A.
ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO EN FUNCION DEL DOLAR

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso.

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE TELEFONICAMENTE Y OBTENGA UN 5% DE DESCUENTO ADICIONAL EN SUS COMPRAS EN VIDEOJUEGOS EN UN CHEQUE REGALO Y NUESTRAS OFERTAS MENSUALES

¿ESPERAS A LAS REBAJAS PARA COMPRAR TUS VIDEO JUEGOS?

¡VEN A VERNOS!

NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES TODO EL AÑO

RSO STORE GAMES
TU TIENDA

Claudio Coello, 128
28006 Madrid

ABIERTO SABADOS Y DOMINGOS

PEDIDOS A: TEL. Y FAX:

(91) 562 18 82

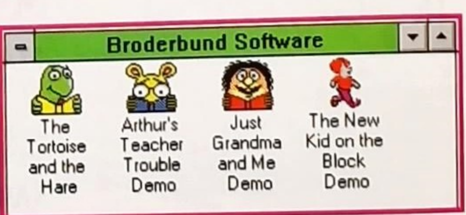
Envíos contrarembolso mensajero 500 Madrid, 800 Provincia. Por correo toda España 300. Compras superiores a 20.000 pts. sin gastos

- OK Pasarela-CD: THE TORTOISE AND THE HARE
- Compañía: BRODERBUND
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER/PRO









Aquel día hacía mucho frío, fuera la nieve lo inundaba todo demostrando su gélida belleza. Todos estábamos frente a aquella amigable chimenea que nos acariciaba con su calor, en aquel mismo momento el abuelo se sentó en su viejo sofá de cuero y abrió un libro diciendo: "hoy os narraré el cuento de la Liebre y la Tortuga".

De la mano de Dro Soft nos llega a España otro título de la colección Living Books. Con esta colección de "libros vivos", nuestro PC pasará a narrarnos los cuentos como si de nuestro abuelo se tratase.

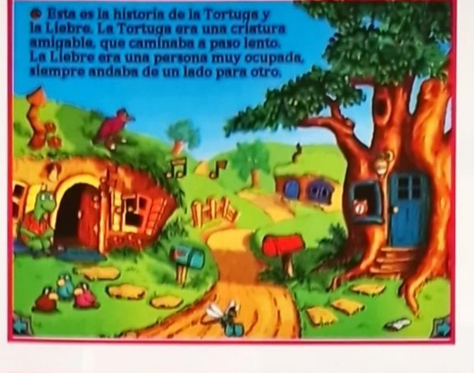
Todos conocemos el entrañable cuento de la Liebre y la Tortuga, una de las más famosas fábulas de Esopo. En este cuento la liebre reta a la tortuga a una carrera a la que asisten todos los animales del bosque. La tortuga, a pesar de su lentitud, sale victoriosa de la competición, debido a su constancia y al exceso de confianza de la liebre.

COMO FUNCIONA El CD-ROM

Incluye demostraciones de otros cuentos de la colección como son: "Arthur's Teacher Trouble" que narra los problemas de un alumno con su profesor de lengua, "Just Grandma and Me" que nos cuenta las historias de un niño que va a la playa con su abuela, "The New Kid on the block" que narra la historia de un niño que lucha con su sombra o incluso alguna "preview" de cuentos que se están ha-

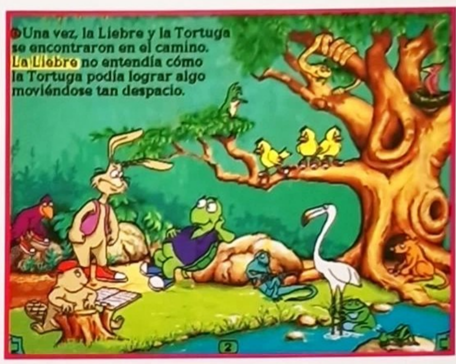








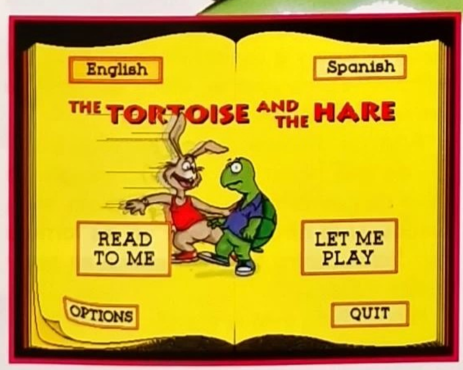




ciendo ahora como "Ruff's Bone".

Para disfrutar de los cuentos en CD-ROM hay que tener instalado Windows 3.1 ya que hace uso de las especificaciones MPC del entorno. La pantalla que usa el cuento es de 640x480 con 256 colores lo cuál puede plantear algún problema a las tarjetas VGA con poca memoria. La necesidad de usar Windows puede plantear algún ligero problema de lentitud si no se tiene bien configurado el entorno, pero no os preocupéis ya que la instalación del juego es muy simple y se crea un grupo en Windows con sus propios iconos para facilitar las cosas.

Una vez que entramos en el cuento tenemos diversas opiniones, una es la selección del idioma en el que queremos escuchar y leer el cuento. Esta opción es muy interesante ya que nos puede servir muy bien para aprender idiomas, poniendo el cuento por ejemplo en ingles. Entre las lenguas disponibles también está el español y en ocasiones en la colección se ha incluido el japonés, aunque a mi me suene a chino. A medida que se pronuncian las palabras que narran la historia, estas palabras se van iluminando, lo que es muy útil para aprender a leer y hablar en los idiomas disponibles.



CURIOSEANDO EL LIBRO

Tenemos dos formas de acceder al libro: podemos dejar que el ordenador nos narre poco a poco el cuento y ver la historia en el monitor, o podemos además, jugar con el cuento y los personajes.

Cada escena del cuento está animada con dibujos animados y voces digitalizadas, si hemos elegido la opción de jugar con el cuento tendremos la oportunidad de buscar con el ratón más animaciones por el cuento.

Por ejemplo si pulsamos sobre un castor podemos escuchar "El rap del castor", podemos pulsar sobre una piedra y saldrá una lagartija a traición, oir como cantan los pajaritos, investigar por ventanas y puertas, etc.

En este juego todo es un derroche de imaginación, de hecho hasta los créditos del juego son animaciones divertidas con lo que no tiene desperdicio se mire por donde se mire. Si pulsas sobre una puerta... ¿saldrá la liebre y se limpiará los dientes?, ¿se abrirá y cerrará a traición?, ¿se la oirá cantar?, ¿se plegará como una persiana?...

Como veis esta colección de "libros vivos" nos ofrecen muchas posibilidades y se puede utilizar tanto por niños pequeños para aprender a leer y de paso jugar, o incluso por mayores pudiendo aprender idiomas y disfrutando de oir a nuestro PC hablando en castellano, ya que todavía son pocos los títulos que salen doblados al castellano en CD-ROM y la verdad es que se agradece.

Con todo esto creo que ya tendréis una clara idea de los que son estos "libros vivos" pero por si a alguien le apetece leer, la caja incluye un bonito libro a todo color con el cuento. Y recordad... más vale lento y constante que rápido pero inconstante, y si no estáis de acuerdo, compraros este magnífico CD-ROM.

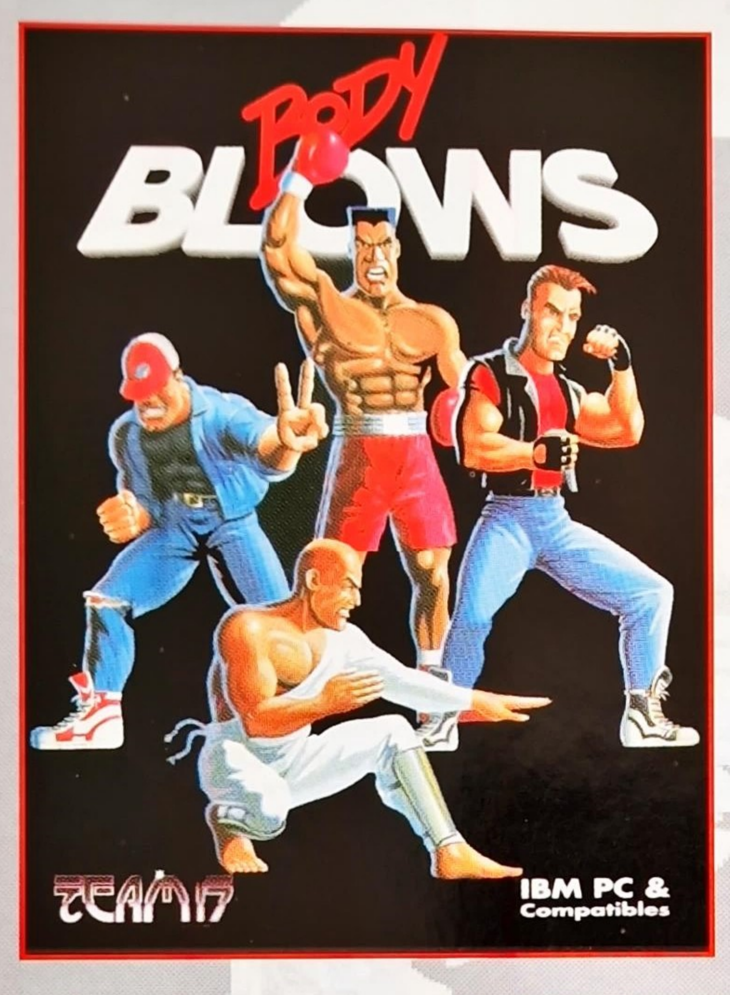
SHERLOCK HOLMES



OK	85%
Jugabilidad :	80
Gráficos :	85
Sonido :	100
Originalidad:	100
Movimientos :	70

VEZ...

- OK Pasarela: BODY BLOW
- Compañía: TEAM 17
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER



EL COM LOS IN

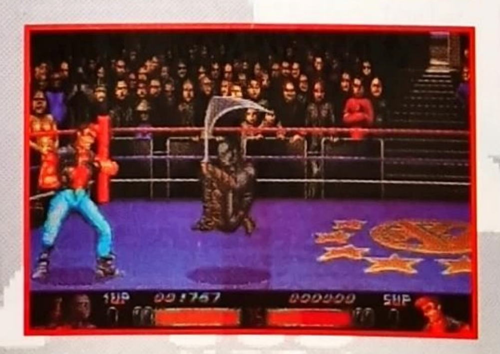
Cuando en el aire se respira la tensión de un combate, las cosas vividas se aprecian de forma distinta. La muerte rondando tu cabeza, y la posibilidad de que tu honor sea pisoteado por algún contrincante, hacen que tus nervios de acero, se tensen hasta límites insospechados. Entonces, cuando el árbitro da la señal, con la aceleración del pulso a impactos sobrenaturales, tu cuerpo se lanza al ataque exterminador: Aquel de tregua inexistente porque... ¡ ¡¡ LA VICTORIA SERA SOLO PARA EL MEJOR !!

El mayor problema de los juegos de acción, con el que me he encontrado hasta ahora, es que los creadores, en su afán por mostrar una versatilidad sin límites sobre la realidad, se complican la vida y nos la complican a los demás.

Sacan a la luz algún engendro de artes marciales con forma humana, cuyos complicadísimos e intrincados movimientos, nunca acertamos del todo a dominar.

¡ Si te gustan los juegos de artes marciales, pero odias el engorroso luchar de miles de posturitas imposibles de identificar... Body Blow, puede que sea el juego de artes marciales más claro y divertido con el que te hayas encontrado hasta ahora ! Con ocho guerreros para elegir -incluída María, una catalana- en los magníficos escenarios preparados para pruebas tan importantes, las posibilidades de usar un menú de opciones que te permite controlar hasta el volumen de la música con una precisión inusual, y partida para uno o dos jugadores, creo que - como vulgarmente se dice y a cuento viene en éstas señaladas fechas-, no es moco de pavo lo que se te ofrece en Body Blows.





Además, tiempo de las partidas a elegir, de uno hasta tres asaltos, cambio de turno de guerreros, redefinir teclado, etc... Puedes, si te atreves, jugar en los torneos mundiales contra tu mejor amigo en semifinales y finles.

Pero si todo esto te aburre, es que necesitas algo que está reservado sólo para los mejores: el Arcade Game. Combate sin tregua ni cuartel que librarás contra los intrépidos luchadores que te vaya ofreciendo el ordenador. Naturalmente, se emplearán a fondo, puesto que van de su parte y te advierto que pueden llegar a ser altamente peligrosos.

En la franja ancha que ocupa más de la mitad superior de la pantalla de tu monitor, se desarrollará la acción. En el resto de la pantalla, tendrás una "foto" de tu contrincante y del luchador que hayas elegido para que te represente, los módulos de energía que le quedan a cada uno a lo largo del combate, los marcadores de rounds ganados, la cantidad de puntos acumulada por cada uno de los contrincantes y un reloj digital en cuenta atrás para controlar el tiempo, son otros de los muchos datos que harán de tu partida la perfecta.

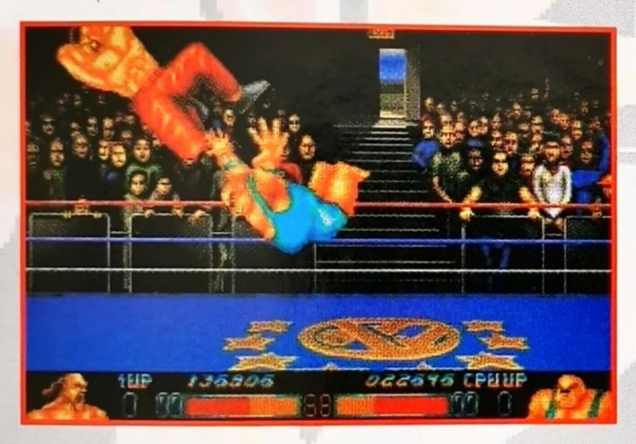
Con los dieciséis movimientos con que se dota a cada uno de los campeones que te represente o represente al ordenador o a cualquiera que ose ser tu contrincante, esos monstruos de las artes marciales se convierten en armas humanas mortales.



...MBATE DE ...MORTALES







No te asustes, porque como dije antes, son muy fáciles de controlar y proto sacarás todo el partido que puedas de ellos.

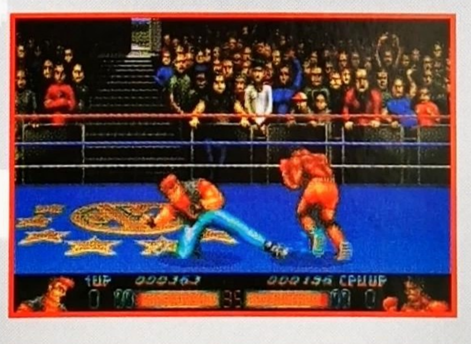
¿Cómo calificar éste juego? Muy sencillo: es un buen juego de artes marciales.

Te lo dice un experto.

JOSE VILLALBA MEDINA















• OK Pasarela-CD: LOST IN TIME
• Compañía: COKTEL VISION
• Distribuidor: SYSTEM 4
• Tarjeta gráfica: VGA
• Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

Lost in Time

EL ALUCINAN DE LA PSIQUE

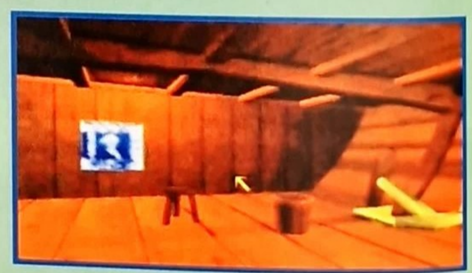
La textura singular del sabor ácimo del sueño recrea en nuestra mente particulares visiones raras. Viajes imposibles, excitantes aventuras... todo está en el tiempo. ¡Lost in time! es un viaje alucinante al fondo de la mente. Tu misión de policía te transportará a tres escenarios: un galeón, una isla tropical y una peculiar e intrigante casa, que serán objeto de tu estudio. ¡La resolución del GRAN MISTERIO espera ser desvelada...!



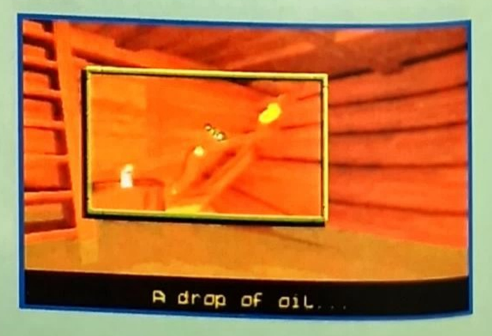
Lost in time, rompe el concepto de juegos para PC que todos teníamos hasta hoy. Un planteamiento distinto y una distinta perspectiva de las cosas, hace que la peculiar visión de la realidad que se nos muestra a través de sus imágenes, cautive la atención de todos, incluída la de los más escépticos. Sus gráficos en 3D y los zoom de cámara en los que se basa el seguimiento de la acción, son tan alucinantes que quedarás boquiabierto. Guiando a Doralice en la investigación que te transportará en el tiempo y en el espacio a tres lugares diferentes, vivirás la más fantástica aventura junto a Melkior, Jarlath, Yoruba, Velvet, Makandal, Delia, Philbert, Oswald, Celeuciei, Crispina, Amilcar o Serapion.

Comenzando en el galeón "La Briscan-

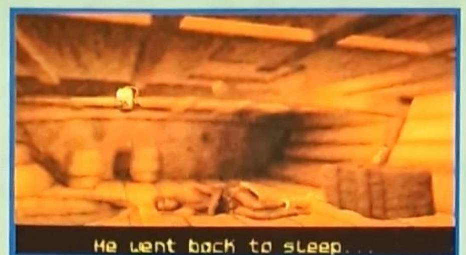


















de" en el año 1840 en el Caribe, y siguiendo el curso de tus investigaciones en el mismo año en la isla de San Cristóbal, ésta realidad virtual te llevará hasta 1992 a una enigmática mansión en Manoir de la Pruneliére, en la Costa Atlántica de Europa.

Si ésta suculenta pieza es condimentada con una banda sonora impresionante y le añadimos las voces de los actores, junto con los sonidos ambientales y movimientos de video con imágenes digitalizadas, el maravilloso resultado que obtendremos será ¡Lost in time!, uno de los mayores logros de juegos para PC que existe actualmente en el mercado del CD-ROM.

La pantalla está dividida en cuatro zonas: en la parte superior el tablero de comandos; la sección central donde se desarrolla la acción; la ventana de los diálogos y la línea de servicios. Con los cursores se explora, y con el ratón se efectúan todas las operaciones necesarias para el éxito de tus investigaciones: recoger objetos, subir, bajar, utilizar los utensilios, investigar etc...

En el tablero de comandos hay seis funciones: Opciones de Disco para grabar, recuperar o abandonar el juego; las pistas de los Jokers que podrán echarte una mano de vez en cuando y la Agenda irá grabando automáticamente la evolución de la historia. Además el Inventario te mostrará los objetos que capturas a lo largo del juego -objetos que son eliminados automáticamente cuando ya no te son útiles-; Opciones de música e información y por último el mapa de desplazamiento, que te permitirá acceder a diversos lugares sin que tengas que atravesar las zonas intermedias.

El juego ha de ser instalado en el disco duro en su totalidad para poder jugarlo, por lo que probablemente tendrás que configurar tu ordenador para obtener la memoria requerida. No te preocupes, porque en el manual de instrucciones te vienen los datos precisos para poder llevar a cabo ésta operación.

En definitiva, a la manejabilidad del CD tenemos que unir la nota distintiva de éste juego: CALIDAD. Y lo pongo con mayúsculas porque verdaderamente lo son todas y cada una de las sílabas que configuran la palabra. Es merecido todo elogio que se haga al titánico esfuerzo del equipo que creó ¡Lost in time! al haber dotado por primera vez con tantos y tan versátiles complementos un juego.

Real como la vida misma, sus increíbles escenarios te sumergirán en un mundo de fantasía accesible sólo a unos pocos, y si posees tarjeta de sonido compatible con el juego, comprenderás por vez primera en tu vida lo que es llegar al éxtasis gobernando tu propio universo con el simple poder de tu mente.

NOTA: La versión que se venderá en España estará traducida al castellano.

JOSE VILLALBA MEDINA



OK 92%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	95
Sonido :	98
Originalidad:	85
Movimientos :	90

OK PC Pasarela

- OK Pasarela: WINTER CHALLENGE
- Compañía: ACOLADE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

WINTER CHALLENGE

Podríamos permitirnos la licencia de comentar que toda aquella persona que nunca haya jugado con este programa o alguno de la saga, merece la excomunión.
Bueno, bromas aparte, este juego es uno de los legendarios, típico programa donde los haya para tenerlo y de vez en cuando desempolvarlo para echar una partidita, y si no con la mano en el corazón confesad ¿cuanto tiempo habéis estado jugando con él?, desde que tenéis un ordenador.





Era una mañana soleada, el aire azotaba aquellos maravillosos y señoriales abetos, bajamos del todo terreno, y cogimos nuestro equipo, ante nosotros aún quedaba una hora de camino, una hora para disfrutar de aquel inmenso y tranquilo paraje.

Pocas cosas nos distrajeron durante nuestra caminata, estábamos solos, bueno no tan solos algunos conejos se escondieron a nuestro paso. Cuando llegamos a la cima, nos dimos cuenta que desde aquel lugar podíamos dominar todos los parajes que horas antes habíamos pasado con el coche sin prestar demasiada atención.

La nieve dibujaba un paisaje blanco, tan solo alterado por ligeras pinceladas de color verdoso que proporcionaba el bosque situado en los flancos. Nos pintamos las caras con los protectores solares, nos ajustamos nuestras botas, enganchamos nuestros esquís y nos preparamos para el descenso. ¿Quién no ha soñado alguna vez con hacer esto?, si aun no has podido disfrutar de esta increíble sensación ahora tienes la oportunidad.



NIEVE EN LOS TALONES

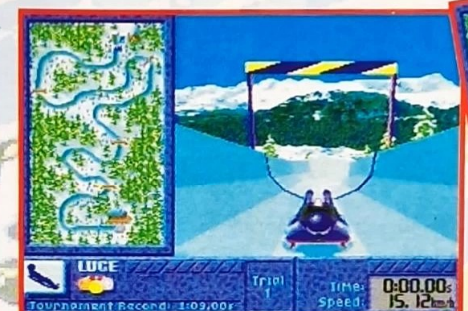
Lo que ahora os voy a contar a más de uno le sonará ya, así que a los que ya lo conozcan venga, a leer el próximo artículo. Las pruebas que componen este juego son ocho: Trineo in-

LOS VIEJOS RO

dividual, una prueba de habilidad e inteligencia, los consejos son básicos en las rectas procurad siempre ir por el centro del canalón, y cuando lleguen las curvas y sobre todo si están en cuesta ojito no te vayas a salir, ya que la parte donde la columna pierde su sano nombre puede quedar un poco dolorida.

En el Descenso suerte y atención a las puertas. En el esquí de travesía deberás de moderar tu esfuerzo y aprovechar las pendientes para descansar y coger velocidad, cualquier viraje brusco te hará perder velocidad. El Bobsled es igual que el trineo individual, pero con más peso. También hay una prueba sobre hielo es la de Patinaje de velocidad.





El resto de las pruebas son las de Slalom gigante, el Biatlon (una prueba de destreza y puntería toda una delicia a la hora de la penalización) y por último la de Saltos de esquí, la que vemos todos los años en Navidades por la tele.

FRIO EN LA PIEL

Un programa que merece ser jugado para poder admirar los gráficos de 256 que posee, también posee un encomiable *mega mix* de imágenes digitalizadas y 3D poligonales. Todo esto lo podrás comprobar tanto en las aperturas de lo juegos, como durante la elección de participantes, y más tarde en el juego.

Otra de las virtudes de este juego, es la de poder jugar hasta diez personas a la vez. También podemos usar una moviola de las intervenciones que se hagan para poder corregir los defectos que hallamos tenido.

Los efectos sonoros no debemos dejarlos de lado ya que también juegan un papel importante durante el transcurso de las pruebas y del juego en general, por ejemplo, cuando hagamos un viraje muy brusco lo notaremos por dos razones, la primera es la gran estela de nieve que levantaremos y la otra es el sonido que provocará este roce.

Una opción que hasta ahora no habíamos comentado es la de entrenamiento, en cada prueba dispondremos de ella todas las veces que nos sea necesario. El entrenar nos servirá para perfeccionar la técnica y conocer los circuitos que más tarde utilizaremos en competición.

ANTONIO GOMEZ







OK 90%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	90
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	95

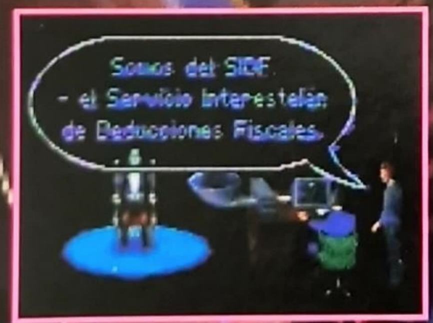




LOS PROBLEMA

Mas de uno de nosotros se encontrara tras estas Navidades como nuestro protagonista Jack T. Ladd. Pero realmente ante juegos de este tipo no nos queda más remedio que gastarnos el dinero, aunque luego vayamos un poco apretados de money. Sinceramente otro de esos maravillosos juegos que tendremos que incorporar a nuestra juegoteca.





AS DEL CREDITO

Aun recuerdo aquellos primeros video juegos en los que solamente nos teníamos que dedicar a matar marcianos, más tarde se fueron desarrollando juegos mucho más sofisticados. Llegó un momento en que a alguien se le ocurrió inventar una serie de juegos llamados conversacionales, en estos juegos la astucia del participante era fundamental para todo el desarrollo posterior del juego.

NOS AYUDARA A DESARROLLAR NUESTRAS DOTES DE INVESTIGACION

Pasar por un lugar y no revisar a fondo todo lo que se nos mostrase en la pantalla, nos podía suponer dar cien mil vueltas por una serie de lugares sin poder descubrir absolutamente nada. Todo esto nos puede parecer una autentica tontería, pero la verdad es que este tipo de juegos nos ayudará a desarrollar un gran poder de observación.

Tampoco podemos negar que a más de uno le han servido para desarrollar un poco su ingles, y aunque suene totalmente absurdo más de uno ha aprobado su examen de ingles recordando una serie de palabras usadas durante el juego. En este caso no sufriréis ya que la versión que se vende en España estará en castellano.

Durante los primeros pasos nosotros debíamos construir las frases lo cual nos daba toda una serie de problemas infinitos, ahora se nos ha facilitado la labor, dándonos la facilidad de poder usar frases ya construidas, nosotros tan solo tendremos que elegir entre las que nos parezca más adecuada, aunque según las leyes de Murfy seguro que escogemos la incorrecta.

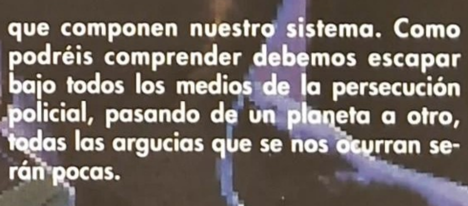
Una autentica saga que poco a poco se ha ido metiendo en nuestros ordenadores, con la correspondiente evolución respecto a gráficos, animación, sonido y facilidad de manejo.

Confesad, cuantas veces os habéis juntado el grupo de amigos en casa delante del ordenador, dando ideas como locos, intentando rescatar a la princesa, desnudar a la chica que estaba sentada en la barra del bar o descubriendo los tesoros escondidos de la Isla del Mono. Para terminar podremos decir que aunque estos juegos lleven ya muchos años rondando nuestros sueños, todavía nos darán infinidad de guerra, debido a la pericia de sus desarrolladores intentando proporcionarnos los mayores ratos agradables de ocio.

AGARRALO SI PUEDES

La aventura actual se desarrollara en un mundo ficticio, aunque puede que dentro de algunos años no lo sea tanto. Como ya va siendo habitual la corrupción impera entre todos los poderes del estado, y claro esta nosotros no vamos a ser tan tontos de no aprovecharnos de esa circunstancia.

Pero como antes se pilla a un mentiroso que a un cojo, en este momento nos están persiguiendo por los tres planetas que componen nuestro sistema. Como podréis comprender debemos escapar bajo todos los medios de la persecución policial, pasando de un planeta a otro, todas las argucias que se nos ocurran serán pocas.













PODRAS HUIR PERO NO ESCONDERTE

Deberemos frecuentar los peores garitos de la zona y hablar con gente como prostitutas y otra fauna nocturna de esta maravillosa galaxia.

Recordad una cosa muy importante, vuestra vida esta en juego, y tan solo dispondréis de 28 días para solucionar vuestros problemas monetarios.









PLAY AGAIN

La pantalla está dividida en dos partes fundamentales, la primera es el área de juego donde se nos mostraran los diferentes lugares que habremos de visitar, dentro de este área tendremos una serie de elementos como son: nuestro querido personaje Jack T. Ladd "un golfo de mucho cuidado", el cursor con el cual podremos seleccionar todos los objetos que aparezcan en pantalla.

Veremos también una serie de personajes, de los cuáles podremos obtener información que nos será de una alta utilidad durante el juego, también tendremos una serie de objetos que podremos recoger, algunos se podrán identificar a simple vista pero para otros habremos de usar la lupa para poder encontrarlos.

La segunda parte de la pantalla es la de panel de control, sus componentes son tres. El mapa, mediante el cual sabremos exactamente y en cada momento nuestra situación actual.

Otro de los elementos componentes es el de control de iconos, este parte a su vez esta compuesta de varios iconos que nos servirán para recoger los objetos que vayamos encontrando, usar los que ya tengamos tanto solos como en combinación con el resto, movernos por la pantalla, utilizar la lupa para exámenes más detallados.

También tendremos la posibilidad de poder escanear todo el área que halla a nuestro alrededor, de una forma rápida mediante el scannner.

La última opción es la de hablar, con ella tendremos la ocasión de entablar conversación con los personajes que aparezcan en la pantalla.

Y por último el inventario, aquí podremos hacer revisión y uso de todos y cada uno de los elementos que hallamos ido recogiendo por todo el camino.



PARA FINALIZAR

Los gráficos que veremos durante el transcurso del juego son altamente espectaculares, con una secuencia de animación de muy alta calidad, otra de las características que más agradeceremos es la tremenda facilidad de manejo. Quizás una de las cosas que nos parezca más salvaje de todo este juego es su gran ocupación de disco duro, lo cual nos hace pensar en que puede que no tarden demasiado tiempo en sacar una versión en CD-ROM.

ANTONIO GOMEZ







OK 96%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	97
Sonido :	95
Originalidad:	97
Movimientos :	95

- OK Pasarela: STRIKER
- Compañía: RAGE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER



STRIKER

Je, que podríamos decir sobre el fútbol, que no se haya comentado anteriormente. Un deporte que mueve masas, desata pasiones e incluso en determinados paises crea enemistades, en fin toda una delicia para su estudio. Creo que es el deporte líder con mucho, quizás el único que le pueda hacer algo de sombra algún día sea el baloncesto, otro de los grandes donde los haya. Por desgracia para todos los aficionados el fútbol ya no es como antes.

EL FUTBOL ES





Sin duda jamas ninguno de nosotros, tanto grandes como pequeños, podremos olvidar aquellos tiempos de las glorias del fútbol, aquellos hombres que se dejaban la piel en el terreno de juego, Puskas, Gento, Stilike, sin duda desde aquí podemos decir que ellos fueron los que crearon afición.

Hay que guardar un lugar muy importante en todo este cotarro a aquellos caballeros con mayúsculas que se encargaron de proyectar el fútbol hacia lo más alto con su gentileza y buen hacer, creo que todos sabemos de quien se trata, en Madrid fueron Don Santiago Bernabeu y Don Vicente Calderón, ellos jamas utilizaron su puesto o la gran masa de hinchas para otros fines que proporcionarles unos ratos de ocio con un leal y buen deporte.

Por supuesto que hubo otros muchos jugadores y presidentes de clubes que también hicieron historia, no solo en España sino también fuera de ella, desde aquí queremos decirles que no nos hemos olvidado de ellos, un saludo para todos.

PENALTIE

La verdad es que una vez visto el juego, hemos de decir que para nada se merece una tarjeta amarilla y mucho menos una roja, quizás y siendo totalmente justos, se merezca estar en la final de un mundial.

Cuando vi la caja no me dijo demasiado, pensé "va como de constumbre las pantallas son muy espectaculares, pero eso ya es habitual, y por supuesto cuando la abrí y vi que era solo un disco y que encima era de baja, dije apaga y vamonos". Pido perdón humildemente, ya que jamas hubiera





podido suponer que aquel disquete de baja me fuera a proporcionar tan grata sorpresa.

También e de decir que los comentarios de los amigos que lo han visto y que han jugado han sido de lo mas favorable, incluso uno de ellos dijo "ya tenía ganas de tener un juego de fútbol bueno" creo que tras este comentario sobra el resto.

ASI



SALTEMOS AL CAMPO

Bueno, pues ya estamos en el terreno de juego, en primer lugar deberemos decir que la plantilla con la que jugaremos es de lujo, el portero es ágil y rápido, dependiendo de nuestro ordenador puede ser de 256 colores.

La defensa es fuerte y contundente, gran facilidad de manejo, tanto con el teclado como con el joystick, por supuesto se podrá jugar contra el ordenador o con nuestro amigo, al cual le tendremos preparadas varias trampas tras haber jugado un par de horas en solitario.

El centro del campo esta muy conjuntado y nos ofrecerá toda una serie de posibilidades, las cuáles jamas nos permitirán aburrirnos ya que se podrán seleccionar diferentes formas de competición y todas las selecciones del mundo.

Tampoco la delantera se queda corta, gran agilidad en los movimientos y control total del partido en todo momento mediante una pequeña pantalla en la parte izquierda, que nos dará la información de todos los jugadores sobre el terreno.

Quizás lo único pobre de todo el encuentro sea el publico, un poco carente de alegría en su apoyo, el sonido es algo que se debería mejorar.

ANTONIO GOMEZ










CONCURSO HUGO – OK PC – PROEIN
GRAN CONCU
SORTEAMOS 50 RELOJES
DE LA COLECCION* HUGO
* Modelos disponibles que haya en el catálogo de la colección
Envíanos un dibujo de Hugo –en un escenario figurado– y participa en el sorteo de estos 50 fantásticos y originales relojes
Además los 5 dibujos más molones –a criterio del equipo de redacción de la revista– se publicarán en el próximo número de OK PC
OK PC
PROEIN
División SOFTWARE
CONCURSO HUGO – OK PC – PROEIN


CONCURSO HUGO – OK PC – PROEIN
RSO HUGO-2
BASES DEL CONCURSO:
✓ La duración del concurso será de dos meses durante los números 17 y 18.
✓ Participarán en el sorteo todos los dibujos de Hugo que se reciban en la redacción de OK PC antes del 30 de febrero de 1994.
✓ Se publicará la relación de ganadores en el número 20 de la revista OK PC.
¡Animo!
Echale imaginación y habilidad y envíanos tu dibujo a:
OK PC (HUGO-2)
Editorial Nueva Prensa
Pza del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid
OK PC
CONCURSO HUGO – OK PC – PROEIN



- OK Pasarela: FANTASY EMPIRES
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

Fantasy Empires



El concepto de "Amo del Calabozo" proviene del mundillo del rol de mesa. Más conocido como "Master", se refiere a la persona que establece una serie de situaciones y reglas para el disfrute de los aventureros de turno. Normalmente en los juegos de rol de ordenador ese papel lo cumple la máquina, pero de una forma bastante "anónima". En Fantasy Empires el "Dungeon Master" se transforma en el tutorial de un programa que va a dar bastante que hablar.

De nuevo, SSI nos trae al fantástico mundo del rol. Aunque esta vez deja a un lado los clásicos programas de la serie de Beholder, y nos conduce a un reto difícil de ignorar.

De la mano de un Amo del Calabozo y a través de sus indicaciones nos adentraremos en el Mundo de Mystara. Como ya imaginaréis, nuestro principal objetivo será conquistar cerca de los 100 territorios que constituyen el mundo.

Aunque Fantasy Empires es ante todo un juego de estrategia, dispone de algunas escenas "arcade" como los combates de los heroes, todo ello para traer la atención del futuro jugador, pues la estrategia pura y dura es difícil de vender.

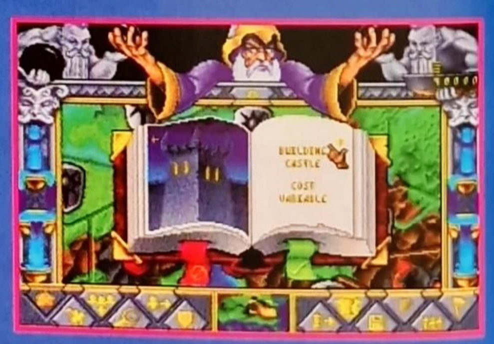
¿COMPLEJO?

El interface del juego está resuelto de una forma excelente. Con un dominio del ratón sobre todas las opciones, que acompañadas de originales efectos de sonidos y scrolls suavísimos hacen más amigable toda la legión de menús que nos esperan, ya que son muchas las cosas que vamos a poder hacer. Y siempre con el Amo del Calabozo presente en la pantalla. Una de las cosas más curiosas del juego, es como el Amo mueve su cabeza a medida que se desplaza el puntero del ratón. Realmente original y con su pequeña "chispa".

Cuesta un poquillo hacerse una idea

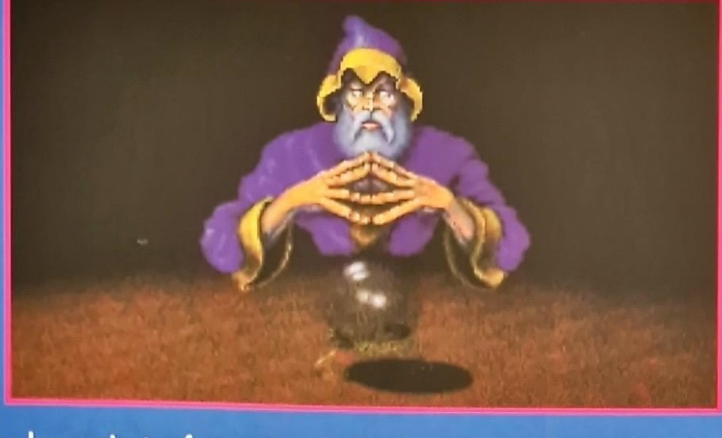






EL AMO DEL

del juego para su disfrute, aunque sin duda lo lograréis, pero sería deseable que los programadores de SSI con ideas tan buenas como ésta, hubieran desarrollado una forma de jugar con él más divertida, aunque existen personas que conocen el juego, cuya opinión es que los lanzamientos futuros de SSI van a ser de este modo, ya que es a lo que tiende el mercado. Veremos si es verdad.







UNA PEQUEÑA DISECCION

Tenemos 2 modos de jugar: Escenario y Campaña. El primero es el idóneo para principiantes, y en él manejaremos los esquemas básicos del juego. El último a tratarse de una campaña, es mucho más largo, y funciona como en la mayoría de los juegos de rol, aumentaremos niveles y habilidades, pero es conveniente empezar a jugar con los escenarios.

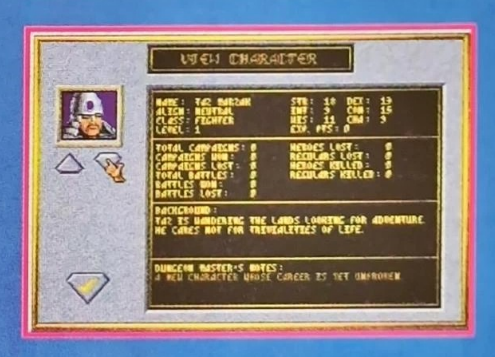
Fantasy Empires comparte con su primos lejanos de Beholder, la característica de Crear Personaje, así como las razas y clases de la misma. Encontraremos a Elfos, clérigos y demás personajes del Advanced Dungeons and Dragons.

La creación de personajes está muy lograda, y es una versión distinta y mejorada de los demás juegos de SSI. Tiene la peculiaridad de que debemos crear también a nuestros enemigos, como a nuestro protagonista. Es muy completa y no deja nada en alto.

En lo que ya es distinto Fantasy Empires de los otros juegos de rol, es en lo que le acerca a los programas estratégicos, aunque se acerca más a los cánones del excelente Powermonger y de los "Simuladores de Dios". Debemos conquistar territorios, entrenar y mover tropas, construir edificios y sistemas de gobierno que afiancen nuestras conquistas y utilizar la magia, porque la magia es muy importante en este juego. Cuidado con los territorios cuyos líderes sean magos o clérigos. Darán más de un quebradero de cabeza.

Un juego complejo debe tener un buen manual. Y menos mal que éste lo tiene. Explica cada opción paso











CALABOZO







a paso, y de una forma muy clara y concisa. Asímismo describe con detalle los territorios del Mundo de Mystara, así como los tipos de hechizo que podemos utilizar.



LA TECNICA

Gráficos buenos y un excelente sonido. En los tiempos que corren y conociendo los últimos lanzamientos de SSI, el significado de la frase anterior nos sugiere que debemos poseer un 386 como mínimo,16 Mb de disco duro y 4 Mb de memoria Ram.

Vuestro archivo CONFIG.SYS debe ser cambiado ya que exige 3 megas de memoria XMS, cosa que otros programas no soportan. Lo mejor es tener un disco de arranque de la forma como lo explica el manual.

El disco de arranque es un tema que abordaremos en otra ocasión, ya que todo los juegos lo solicitan. No debe ser tan difícil para los programadores de una casa de software diseñar un programa de instalación que cree un disco de arranque que más se adecue al sistema del usuario de turno, y si no que se lo pregunten a lo diseñadores de las grandes aplicaciones. Esperemos que esta sugerencia se haga pronto realidad.

Por una vez, el sonido es superior a los gráficos, pero en general todo esto recae en un notable, no obstante la jugabilidad disminuye debido a lo difícil que es enfrentarse al programa, pero todo rezuma una gran calidad técnica, y que quieres que te diga, con cosas peores nos hemos topado.

Se valiente.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO











OK 89%

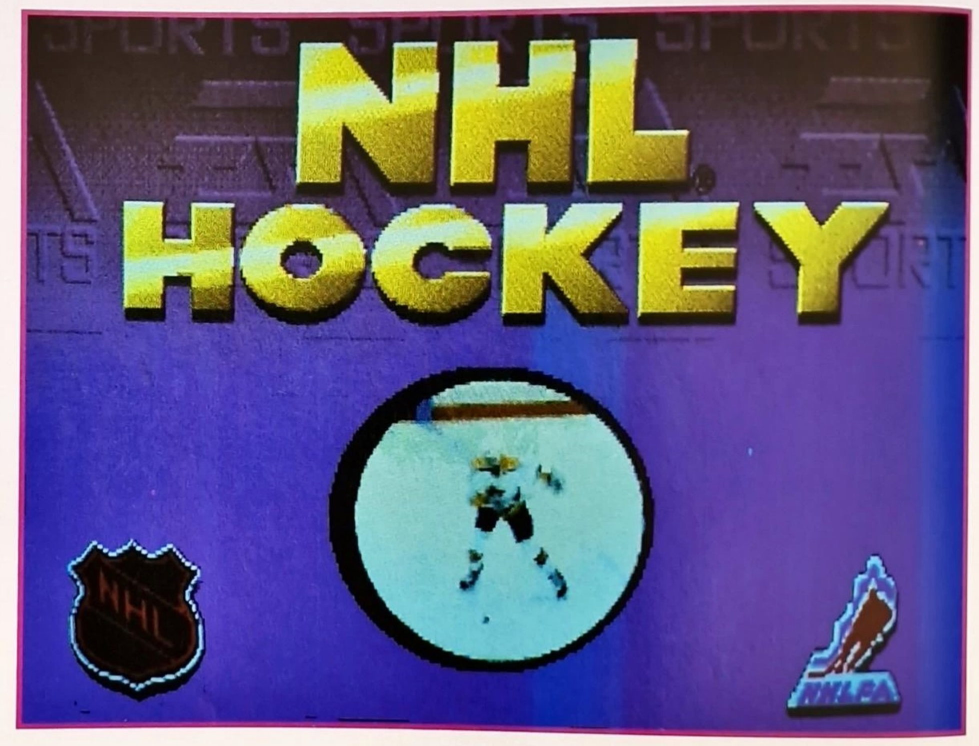
Jugabilidad :	80
Gráficos :	85
Sonido :	97
Originalidad:	92
Movimientos :	90



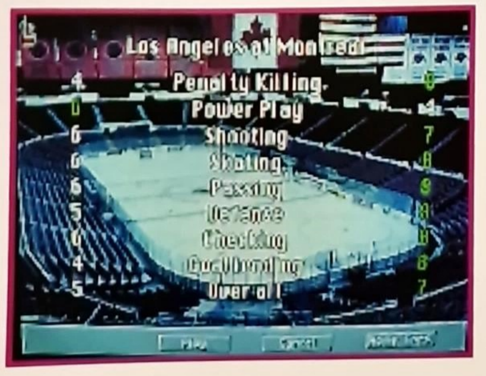
- OK Pasarela: NHL HOCKEY
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

CUANDO UN D

Sinceramente este juego me recuerda mucho a la película "el castañazo", protagonizada por Paul Newman. Por si alguno no sabe de que va la película os daré un pequeño bosquejo. La temática es de un equipo de jockey sobre hielo con toda las peripecias y el espectáculo que rodea a este tipo de deporte en los Estados Unidos.



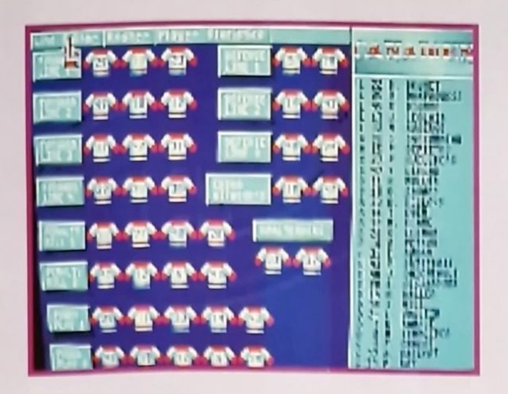


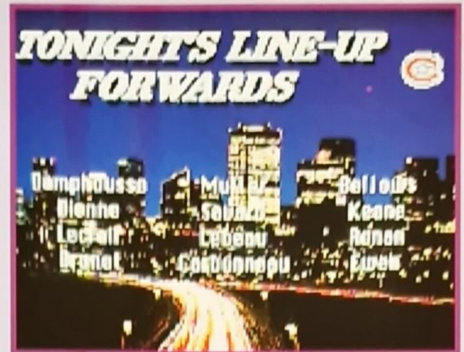


Como todos los deportes de este tipo, más tarde o más temprano se termina convirtiendo en un espectáculo, con toda el espejismo que ello conlleva, por lo cual no es difícil de suponer que todo esto influye en la perdida total de la identidad del deporte en cuestión. La agresividad que se demuestra en toda esta clase de deportes se ve generada por la necesidad de dar espectáculo. Cuando nos referimos a deporte espectáculo estamos hablando del ambiente americano, ya que el concepto que se tiene de tipo de deportes en el viejo continente es muy diferente. Para poder afirmar todo lo anterior, no hay más que ver que los protectores usados por los porteros, para la protección de la cara, han sido usados para la realización de películas como Halloween. En definitiva que toda la violencia generada es el mayor determinante del espectáculo. No vamos a determinar el porque de las grandes diferencias, de casi todos los deportes entre los Estados Unidos y Europa, en estas raíces es donde podemos comprobar porque el fútbol no ha tenido un éxito demasiado grande allí, ya que al fútbol no se le puede sacar ese jugo y lucimiento personal.

PRELIMINARES

No es el primer juego de deportes con el que nos deleita esta casa, ahora mismo que pueda recordar el juego más famoso que últimamente han sacado es Jordan in Flight. En primer lugar seria altamente recomendable que nos pegáramos una vuelta por el manual ya que sin saber nada de





EPORTE ...







la reglamentación va a ser realmente difícil que nos enteremos de cuando se producen las faltas, las cargas reglamentarias y las antireglamentarias, y sobre todo el tema de como conseguir que un jugador sea expulsado. Como de costumbre hasta que nos acostumbremos a los movimientos y otros trucos del juego, será muy aconsejable que juguemos unos cuantos partidos preparatorios de entrenamiento. Los roces y los golpes que dejarán tumbados a nuestros contrincantes serán de gran utilidad.

CARACTERISTICAS

La música de acompañamiento que posee el juego es bastante buena, aunque no es continua por desgracia, los breves momentos en los que podemos disfrutar del sonido están muy bien realizados y ambientados. También los comentarios de las estadísticas nos servirán para aprender de paso un poco de ingles. Si alguna vez habéis podido disfrutar de un partido retransmitido por los americanos, sin tener que aguantar los tediosos y tontos comentarios de ciertos locutores españoles, podréis comprobar el total realismo que tiene este juego. Sobre los gráficos podemos decir que están bastante logrados, el movimiento durante el juego es limpio y claro, los jugadores reaccionaran inmediatamente ante nuestras ordenes. Otra de las cosas destacables de este juego es su versatilidad en cuanto al manejo, podremos usar el teclado, el ratón y por ultimo también podremos utilizar el joystick. Con cualquiera de estas opciones he podido comprobar que su manejo es altamente sencillo. Otra de las posibilidades que contempla este juego es la de que puedan jugar dos jugadores al mismo tiempo. También en cualquier momento del encuentro podremos cambiar cualquiera de las opciones de manejo del juego sin que por ello tengamos ningún tipo de problema.

DISFRUTANDO

La verdad es que el juego es bastante entretenido, pero como todos los juegos de este tipo te termina aburriendo mas tarde o mas temprano. Podremos jugar en la liga de jockey, podremos participar en las finales y claro está los consabidos partidos de entrenamiento. Los equipos en los que podremos jugar serán todos los de la liga americana y también los de la canadiense. Un truco es hacer cargas reglamentarias, durante unos segundos puedes dejar fuera de combate a unos cuantos jugadores, mientras que los hombres de tu equipo avanzan a toda pastilla por la pista. Otro de los trucos muy utilizados, será el de cargarnos al portero, cuando estemos cerca del portero lanzaremos un disparo alto procurando apuntar de frente para que el disco le de justo en la cabeza al portero y le tumbe, así podremos aprovechar el rebote y marcar un tanto. Por ultimo uno de los trucos, mas sutiles es ir a buscar el cuerpo del contrario mientras que domínenos el disco para provocar una falta que puede llevar consigo la expulsión durante dos minutos del jugador contrario. Como veréis toda una serie de guarrerías que nos serán de gran utilidad.

ANTONIO GOMEZ

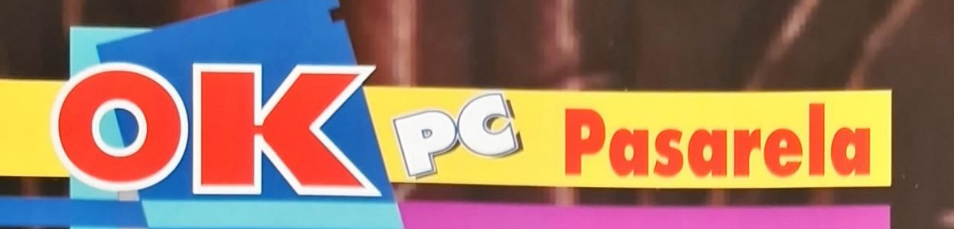






OK 82%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	80
Sonido :	80
Originalidad:	70
Movimientos :	90



- OK Pasarela: SHADOW CASTER
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER/PRO, MPU 401

CUANDO CAI

Normalmente en los juegos de rol, nuestro *party* se compone de varios personajes con características diferentes cada uno. El mago se encarga de los hechizos, y nuestro guerrero preferido de darle a la espada. Lo original de Shadow Caster no es que exista un solo carácter como en otros juegos, sino que éste tiene varias formas de existencia, pero lo mejor de todo es que por fin en un programa de estas características el protagonista es un tío en vaqueros del Siglo XX.







GA LA NOCHE



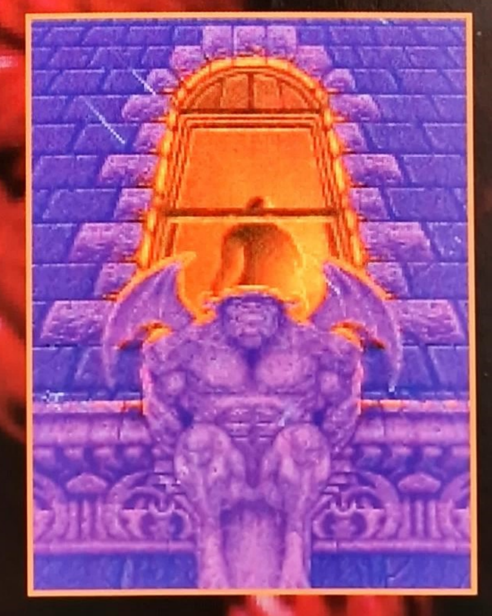




Kirt era un muchacho normal en un mundo tan "normal" como éste. Vivía con su abuelo en una típica casa de los EE.UU., y según comentaban sus vecinos, aquella familia venía de muy lejos ... demasiado lejos. En realidad formaban parte de una civilización que se denominaban LA GENTE.

Esta civilización perecía agónica en uno de los mundos alternos a la Tierra.

Dominados por el perverso dios Malkor y su siervo Veste. Una tormentosa noche, el Abuelo habló a Kirt sobre su pasado y su futuro. El era el SAHDOW CASTER destinado a liberar a su pueblo. En ese preciso instante, dos demonio aparecieron en el borde de la ventana, y se llevaron al pobre abuelo. Este suplicaba a Kirt sobre su misión y rogó a los dioses del bien que tuviera éxito.



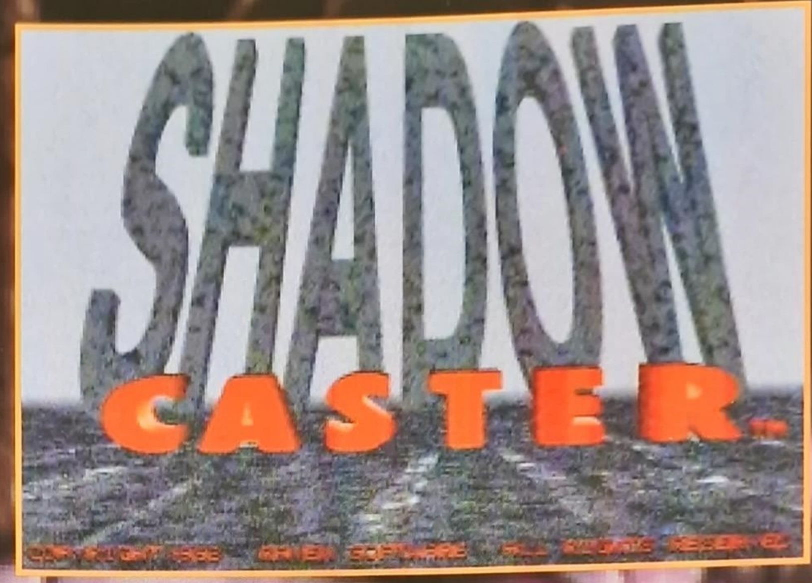
Ahora Kirt debe enfrentarse a un lugar donde reina el terror.

EL JUEGO

Tras esta fantástica historia, se encuentra algo realmente fantástico. No obstante sus programadores han sido los prestigiosos RAVEN SOFTWARE, pero produciendo el asunto está ORIGIN, la compañía subsidiaria de Electronic Arts especialista en rol como la archiconocida serie "Ultima".

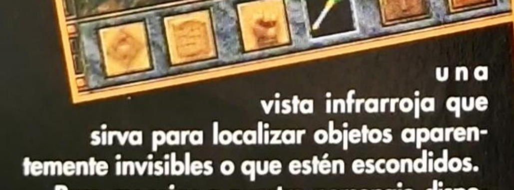
Todo esto debe asegurar un sello de calidad que podemos asegurar que SAHDOW CASTER cumple perfectamente. No sólo es que posea unos prodigiosos gráficos en 3 D, sino que es original, fácil de manejar, y sobre todo entretenido que es lo que realmente importa.

Deberemos recorrer un montón de niveles distintos, matando enemigos y reco-



giendo objetos, como en cualquier buen juego de rol que se precie. Además dispondremos de una serie de obeliscos para obtener nuevas formas a las que poder cambiar, ya que la GENTE, el pueblo al cual pertenece Kirt, posee ese don de la gracia de los dioses. Gracias a nuestro cambio de forma, será más fácil la supervivencia en territorios difícilmente soportables para un humano.

Al mismo tiempo estas distintas formas tienen una serie de habilidades que nos vendrán bien a su debido tiempo. Por ejemplo Maorin, el hombre gato, posee una vista infrarroja que sirva para localizar objetos aparentemente invisibles o que estén escondidos.



Para manejar a nuestro personaje disponemos de una serie de barras, que nos indicarán nuestra vida, puntuación, altitud, posición, etc. También aparece un completo inventario de los objetos que transportemos, así como el automapeado.

Esta última característica ya viene siendo habitual en muchos juegos, con la facilidad de uso que eso indica.

En la esquina inferior derecha, es donde se encuentra el control de las distintas formas a las que podemos acceder. Cuando una de estas formas esté activa, los iconos de la parte inferior de la pantalla cambiarán, ya que como hemos comentado anteriormente, la gracia del juego está en saber que forma utilizar en un momento determinado.





LA TECNICA

Los gráficos son sencillamente sensacionales. Una verdadera aproximación al 3D como pocas veces se había visto. Simplemente lo han conseguido. ¿Música y efectos sonoros? Sencillamente apabullantes, lo que pasa es que para su total disfrute debemos poseer tarjetas de sonido de 16 bits un poco caras para la mayoría del personal, como la Sound Blaster Pro o la auténticamente profesional MPU-401.

Excelentes gráficos, animación de cine, orquesta sinfónica incluida ... todo esto implica una potente máquina. Atención al dato, señores: 386 DX o Intel 486, con al menos 4 Megas de RAM. Es aconsejable que funcione a más de 33 Mhz., para poder apreciar todos los detalles del programa.

En fin, que más queda decir. Pues ... es una gozada que los usuarios roleros de los compatibles, seamos los poseedores de los programas con la mejor tecnología disponible.

ANGEL FCO. JIMENEZ









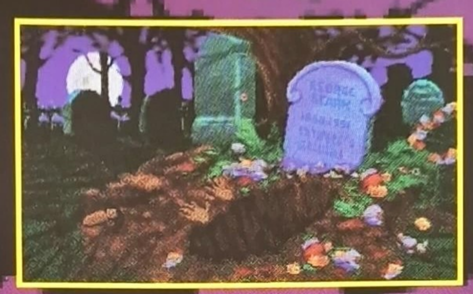
Todo un misterio que está basado en la obra del autor Stephen King. Una aventura donde la muerte es el día a día cuando atacan las fuerzas del mal.

Thad Beaumont: escritor, 34 años de edad. Casado con Liz Beaumont y padre de los gemelos William y Wendy. Cuando ni siquiera era feto en el seno de su madre, absorbe a su igual. A los once años su cabeza parece a punto de estallar: en la sala de operaciones, buscando lo que se creía un tumor cerebral, una de las enfermeras desgarra con sus gritos el aire aséptico del quirófano. Al batirse en retirada, la bandeja con todo el instrumental dentro, choca contra el suelo. Fué el camino más largo de su vida hacia unos labavos. Esa misma tarde se le inutilizaría para el ejercicio de la enfermería, pero lo que vió dentro de la cabeza de aquel muchacho, sería recordado por sus nietos y los hijos de sus nietos. El horror fué insoportable cuando, bajo la abertura practicada en la parte superior del lóbulo frontal -techo de las órbitas oculares-, encontró aquel OJO; observándola y palpitando. Parte de un tabique nasal, tres uñas y dos dientes, -uno de ellos con una pequeña cavidad-, formaban parte del comité de bienvenida para aquella enfermera. Vomitó y vomitó hasta enfermar ¡y pudo hacerlo! Gran escritor veintitrés años después, realiza un acto simbólico al presentar la tumba de su seudónimo. De nuevo, firmará sus libros como Thad Beaumont y no con su sobrenombre George Stark. Algunos días más tarde, aquella tumba de cartón-piedra, aparece excavada desde abajo con huellas de manos y pies impresas en el borde del pequeño abismo que era el foso en el cementerio.

-Chiquillos, dijo el guarda.

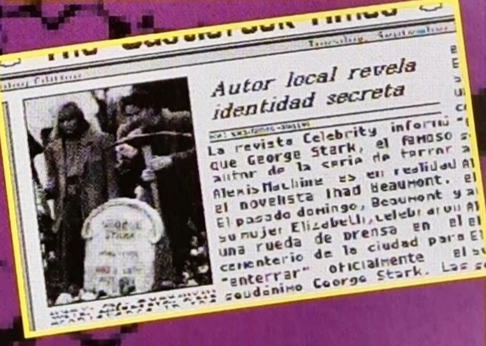
¿Chiquillos?...

Este es el maravilloso encuadre que te presenta Capstone. Para los amantes del terror, os espera una aventura no desprovista de sangre, asesinatos en mitad de la noche, descuartizados, cuencas de ojos rebosando terror y ...el tenue resplandor plateado a la luz de la luna llena. Un color dulzón entremezclado con el dulzón sabor de la sangre inocente vertida sobre un pasillo, una alfombra o el sofá de un cuarto de estar corriente. A cualquiera puede ocurrirle ¿no? Será lo primero y último que veas cuando la navaja de barbero se alce como mantis dispuesta a devorar al macho tras aparearse. La navaja asesina de barbero usada por un ente que no está vivo y nunca existió, pero que ha regresado del mundo de los muertos para recobrar la vitalidad perdida. La navaja asesina y obediente de barbero subyugada a la mente criminal de George Stark.









Autor local revela identidad secreta

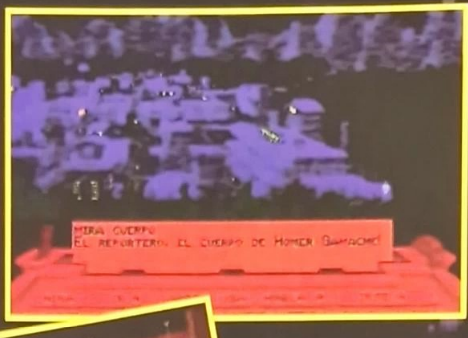
La revista Celebrity informó que George Stark, el famoso autor de la serie de terror Alexis Machine es en realidad el novelista Thad Beaumont. El pasado domingo, Beaumont y su mujer Elizabeth, celebraron una rueda de prensa en el cementerio de la ciudad para "enterrar" oficialmente el seudónimo George Stark. Las

EL JUEGO SE ACOMPAÑA CON UN VIDEO DE LA PELICULA

Verás, se trata de atesorar pruebas y "modelar" los acontecimientos para exculparte de los asesinatos que se irán cometiendo a lo largo del juego. Todo apuntará a que tú, Thad Beaumont, eres el asesino, pero las pruebas que obten-









gas tendrán que demostrar lo contrario. Habrá que ocultar algunas evidencias porque no te llevarán por buen camino. Pero debes elegirlas bien, porque no todo sirve ni todo es inservible.

UNA BUENA AVENTURA



Unos buenos gráficos ayudan a darle gran suspense al juego. El sistema de juego se basa en usar la máquina de escribir repleta de verbos y ordenar a Thad que ejecute diferentes acciones según las órdenes que le vayas dando al usar aquellos. Asimismo, existe una tecla especial para ir la menú. Puedes también trasladarte de un sitio a otro en la historia, dando grandes saltos puntuales: unos recuadros grandes en los que se encuentran representados todos y cada uno de los lugares que vayas visitando, te servirán de teletransportadores.

Puedes conseguir pistas útiles gracia a las conversaciones que mantengas -y el provecho que saques de las mismas- con otros personajes. Busca los innumerables objetos que te ayudarán en tu investigación. Todo esto, entre animaciones cinematográficas escogidas de la película, las escalofriantes imágenes en VGA, los efectos sonoros digitalizados, la visualización cuando desees de un inventario que puede llegar a contener más de treinta y cinco objetos... De tí depende parar los pies de un asesino sin escrúpulos, porque Tú puedes ser la próxima víctima.

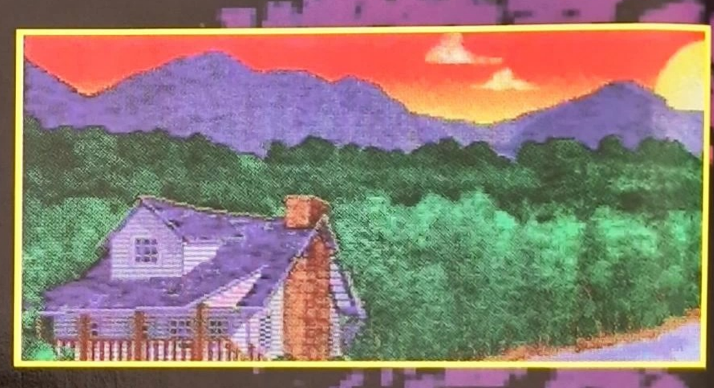
No hace falta un gran sistema para ejecutar La Mitad Oscura, pero el juego está configurado especialmente para aquellas personas que poseen tarjeta de sonido. Por lo tanto, si deseas jugar y no la tienes, dentro de la caja verás una hoja con las instrucciones necesarias para ejecutar el programa sin ningún tipo de problemas. Algunos consejos se añaden a las instrucciones. Claves que te ayudarán a terminar con éxito.

El juego se basa en el conocido sistema de apuntar con el ratón y pulsar. Tiene buenos efectos de sonido y ese "halo" inconfundible con que Stephen King impregna sus escritos de terror.

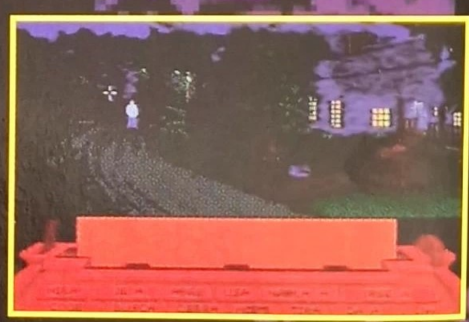
Una vez más, tengo que aconsejarte que leas la novela de aquel autor, ya que a parte de disfrutar de un buen relato y aumentar tu cultura, será la mejor guía que jamás pudieras soñar en un juego para PC. Es con diferencia el mejor libro de instrucciones que jamás se haya hecho -aunque ésto no es cierto puesto que el juego fué después-, pero ya llevamos mucho tiempo juntos y sabes a lo que me refiero ¿verdad? Léelo: ese es mi consejo. Después, disfrutarás como nunca lo has hecho con un juego de ordenador. Todo te irá sobre ruedas. No hay comparación.

Por último, decirte que no desoigas los consejos que se te dan en el libro de instrucciones del juego. Son muy útiles y puede que, sin ellos, nunca consigas desvelar el misterioso y terrorífico secreto que se esconde tras La Mitad Oscura.

JOSE VILLALBA MEDINA

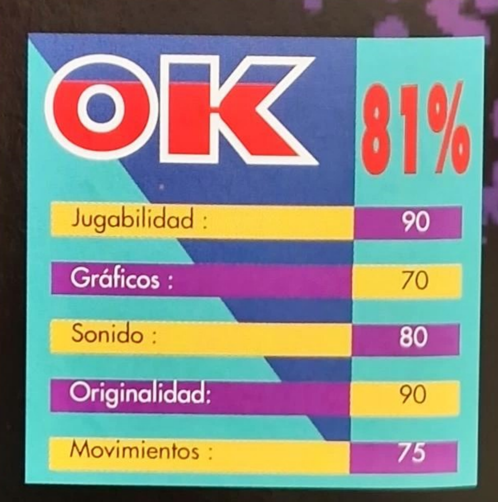








Thad Beaumont es el autor de una serie de libros de terror bajo el seudónimo George Stark. Cuando un vagabundo llamado Fred Clawson le amenazó con revelar su alter-ego, Thad se vio obligado a hacerlo público, sabiendo que nunca más podría volver a escribir como Stark.



Jugabilidad :	90
Gráficos :	70
Sonido :	80
Originalidad:	90
Movimientos :	75


GRAND
SLAM
tenis
AÑO III • Nº 27 • AGOSTO-SEPTIEMBRE 1993 • 450 PTAS.
KARLOS ARGUINANO COCINA PARA TENISTAS
BRUGUERA GANO EN GSTAAD
SergioTacchini
MOVAD
GRAF Y SAMPRAS CAMPEONES
ESPECIAL WIMBLEDON
Poster Coleccionable



- OK Pasarela: ULTIMA VII (2ª PARTE)
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Ultima VII 2ª parte:

LA ISLA DE LA SERPIENTE



Si la primera parte de Ultima VII (La Puerta Negra) se destacaba por la alta calidad de sus gráficos, su excelente banda sonora y su atractivo argumento, La Isla de la Serpiente no sólo no se queda atrás, sino que incluso supera a su predecesora.
Siempre se ha dicho que nunca segundas partes fueron buenas pero, en el caso de los juegos de ordenador, esto suele ser falso, como lo confirman numerosos ejemplos. La Isla de la Serpiente es uno de ellos.

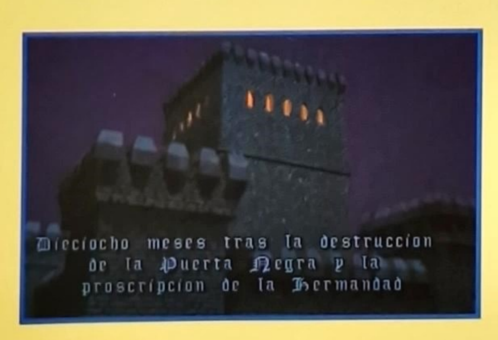
No es imprescindible haber completado la primera parte de esta séptima edición de la saga Ultima para disfrutar de su secuela, pero aquellos que lo hayan hecho disfrutarán más de su bien elaborada trama.

Si carecéis de antecedentes, basta saber que en "La Puerta Negra", el Avatar, que toma su nombre de las encarnaciones de las deidades hindúes, acude una vez más al planeta denominado Britania para librarlo de una nueva amenaza, en este caso la proliferación de una sociedad filosófica llamada "la Hermandad" cuyos postulados no parecen nada malignos, pero que en realidad es utilizada por un poderoso ser llamado "el Guardián", que habita en otra dimensión espaciotemporal y que utiliza a los ingenuos seguidores de la Hermandad en sus pretensiones de dominio. Al final del juego, el Avatar consigue destruir la Puerta Negra, mecanismo que pensaba utilizar el Guardián para irrumpir en Britania, pero tanto el Guardián como Batlin, líder de la Hermandad, consiguen escapar y juran vengarse. Y en este punto comienza la segunda parte.

LOS TRABAJOS DEL HEROE PROMETIDO

Persiguiendo a Batlin, el Avatar y sus amigos emprenden un camino sin regreso que los lleva a la misteriosa Isla de la Serpiente, lugar asolado por misteriosas tormentas que, no

LOS RENEGADO







más llegar, hacen desaparecer a los amigos del héroe y al armamento y equipaje que les había preparado Lord British, monarca de Britania, dejando al Avatar más solo que la una y cargado de estrafalarios objetos que van desde un sombrero de mujer hasta una mano cortada que se mueve alegremente.

Poco después, una monje le da la bienvenida y le hace saber que él es el salvador del mundo anunciado por una profeta cuyas visiones son más crípticas que las de Nostradamus. Y a partir de aquí la madeja se enreda cada vez más, y el Avatar necesitará hacer acopio de toda su destreza y sabiduría para poner las cosas en su sitio.

La Isla de la Serpiente está habitada descendientes de guerreros, magos y pescadores que huyeron de Britania porque se oponían a Lord British. Este monarca es para ellos una especie de demonio, así que el Avatar deberá pensarlo dos veces antes de hacer mención a él.

Además de esto, el héroe tendrá que hacerse caballero, mago, abogado defensor, escapar de prisiones plagadas de trampas, comprender y utilizar la filosofía de los antiguos y desaparecidos habitantes de la isla, vencer la reticencia de los actuales pobladores, descifrar numerosos enigmas, luchar contra sádicos cazadores, poderosos magos, indestructibles vampiros y bestias de todo tipo en una trama que, si la de la Puerta Negra era larga, ésta la hace quedar como un cuento corto.









HAY ALGUNAS MEJORAS

En primer lugar tenemos la riqueza de la anécdota, que constituye la diferencia más marcada. "La Isla de la Serpiente" posee un argumento muy atractivo, en el que la bien construída filosofía de los "ofídicos" jugará un papel clave. El juego de las fuerzas opuestas del "orden" y el "caos" es complejo en su sencillez, y con él se ha anotado un buen punto el equipo de Origin. Supera de calle a las famosas virtudes del Avatar.

El cuidado que ha puesto Origin en dar vida a sus personajes es tal que incluso numerosas circunstancias e interacciones con los NPC cambian en dependencia de si el Avatar es un hombre o una mujer.

En el trato con los tenderos se ha incorporado el concepto del regateo, y los diálogos que se producen a propósito de esto están cargados de detalles simpáticos. Aunque es más fácil (y económico) robar que comprar (cosa que no debía hacer el Avatar, que se supone sea un dechado de virtudes), no dejéis de interactuar con los vendedores. Es muy divertido. Y, sobre todo, que a nadie se le ocurra dedicarse a la rapiña en Fawn. La Vara de Disuasión es muy efectiva.

Además de la línea central, hay numerosas tramas secundarias que se pueden completar o no, pero esto es habitual en este tipo de juegos. (Por ejemplo, no es necesario recuperar todo el equipaje que el Avatar perdió en la tormenta para llegar al final, pero resulta interesante hacerlo).

Todo lo que era bueno en "La Puerta Negra" (gráficos, música, jugabilidad, etc) lo sigue siendo aquí, y un vistazo a las ilustraciones vale más que mil palabras, pero aparecen algunas novedades que, aunque ligeras, son de agradecer.

Por ejemplo, en las ventanas de los personajes las armas y armaduras no se ubican en extremos de líneas separadas del cuerpo, sino que se incorporan al dibujo. (Es una lástima que no se reflejen también en la figura animada, como ocurría en "The Summoning", otro juego fuera de serie, pero nada es perfecto.

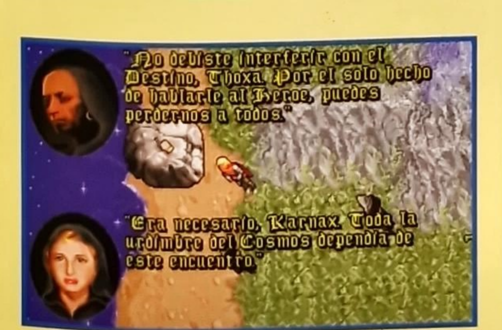
Quizás lo tengan en cuenta para la próxima entrega).

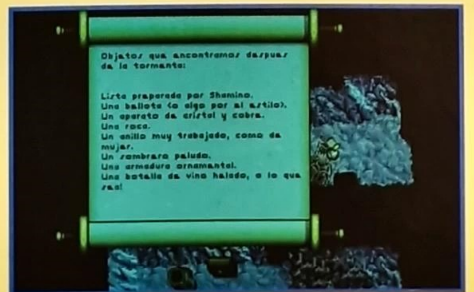
Los retratos de los NPC que conversan con el protagonista son más elaborados que los de la primera parte, y el bestiario y los hechizos se han enriquecido notablemente. (Hay hechizos como el de "convertirse en serpiente" que jugaran un papel decisivo en momentos clave. En particular, la secuencia asociada con este hechizo es muy interesante.)

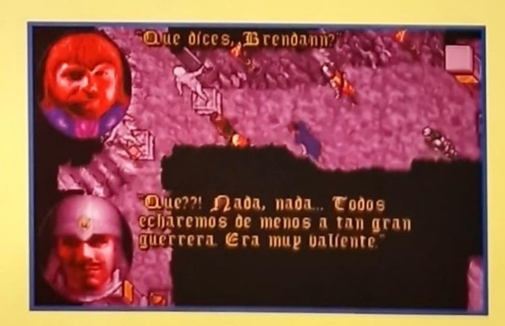
¿UN JUEGO O UNA NOVELA INTERACTIVA?

Al igual que en la primera parte, la cantidad

OS DE BRITANIA







de NPC que aparecen es apoteósica, y todos ellos hablan hasta por los codos. (No os encariñéis mucho con ellos. La masacre final es grande.) Por lo general la información la proporcionan poco a poco, como debe ser. En un primer diálogo no os enteraréis de mucho, y a medida que se descubran nuevos indicios, se impondrán segundas y terceras conversaciones con los antiguos interlocutores. La cantidad de texto asociado a este juego da para un libro de cientos de páginas.

LA JUGABILIDAD SE IMPONE

Aunque el ratón proporciona una interfaz muy cómoda, las teclas aceleradoras y las facilidades para el jugador se han incrementado también. Tenemos el mapa de la isla, al que se accede con una tecla, y que muestra con una cruz la posición del equipo. (Pero, ¡cuidado!, de este mapa no se dispone enseguida. Habrá que realizar algunas acciones para conseguirlo. Y la obtención del libro de hechizos resultará más trabajosa aún.) De un golpe de tecla se podrá acceder a las ventanas de los personajes, el mapa, el libro de hechizos, el inventario, la importantísima mandíbula de serpiente y otras minucias. Una tecla muy útil es la T, que permite inmovilizar a los personajes para "pinchar" sobre aquel con el que se desee conversar (conveniente sobre todo con las figuras "huidizas" que se mueven con demasiada velocidad).

NO ES FACIL GANAR, PERO TAMPOCO PERDER

Un detalle curioso de este juego es que el Avatar y sus amigos son prácticamente inmortales. Cada vez que mueren, los amables monjes de Xenka se encargan de devolverles







la vida. El único castigo al mal combatiente es que no regresará al mismo lugar en que estaba sino a otro aleatorio, con lo que la penalidad por "morir" puede ser volver a recorrer un largo camino. Continúa siendo práctico salvar de vez en cuando.

Pero queda una pregunta sin respuesta. Ganar el juego lleva tela pero... ¿de qué forma se puede perder? Si alguien se las apaña para conseguirlo, hará un gran aporte.

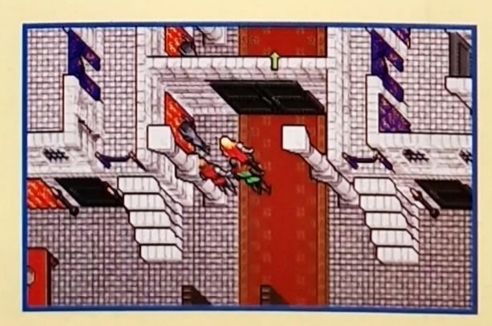
¿ALGUNA OBJECION?

Quizás resulte injusto criticar en algo a un juego tan bueno como éste, pero es irreal suponer que la perfección existe.

Puede decirse que los combates no son demasiado difíciles. Mucho más lo son los problemas que hay que solucionar a lo largo del camino. Hay pocos enemigos "duros de pelar". Entre ellos, el rey de los Goblins (por la cantidad de súdbitos que acuden en su defensa), el vampiro llamado Vasculio y las Plagas del Caos. Pero al que le guste que todo resulte un desafío, puede desentenderse del control del ordenador y utilizar las opciones de combate que proporciona el juego, con lo que la vida puede hacérsele más dura, pero también más interesante.

Esto, que pudiera ser un defecto, queda compensado con creces por la extraordinaria calidad del producto, el mimo con que está cuidado cada detalle (en los libros que encuentra el Avatar hay hasta poemas y recetas de cocina) y la maratónica trama, con la que el juego requiere infinidad de horas sin







querer despegarse del ordenador para llegar al final del mismo y la inversión se amortiza sin problemas.

Por otra parte, a los poseedores de ordenadores inferiores a un 386 sin una buena cantidad de memoria, les están vedados los productos como éste, pero eso es una consecuencia inevitable del desarrollo. Parece que ya no hay marcha atrás. La alternativa es dura, pero clara: mejorar la configuración o renunciar a las novedades. No se puede maldecir a las compañías productoras por buscar efectos espectaculares.

Resumiendo: "La Isla de la Serpiente" es uno de esos juegos que hacen historia y que darán mucho que hablar. ¿Podrá superarlo Ultima VIII? Tal como van las cosas, es de esperar.

Al igual que hizo con "La Puerta Negra", con esta entrega Origin apuesta fuerte.

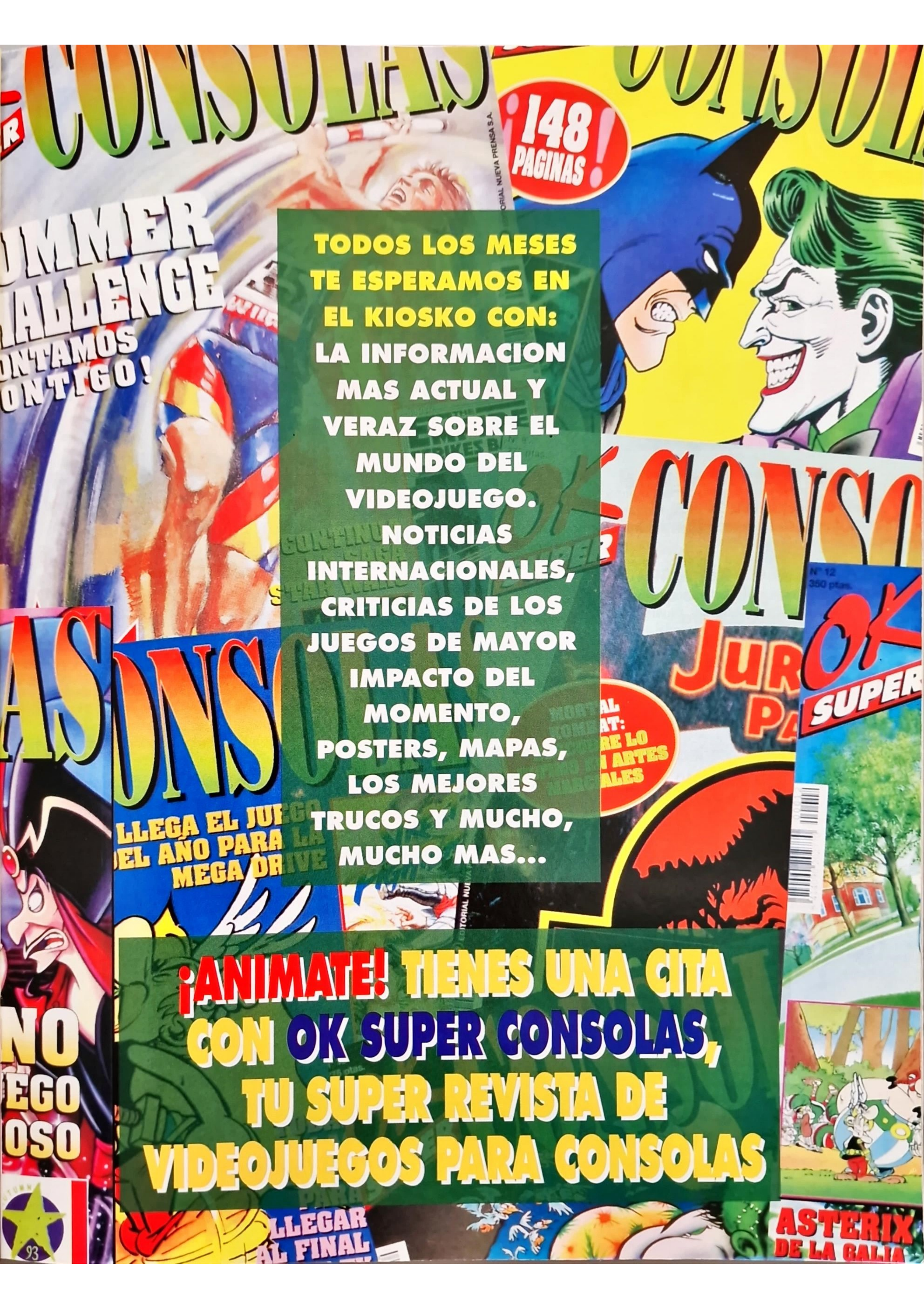
Si los demás recogen el guante y aceptan el reto, el mundo de los juegos de rol no volverá a ser el mismo.

JULIAN PEREZ



OK 94%

Jugabilidad :	93
Gráficos :	94
Sonido :	98
Originalidad:	93
Movimientos :	90

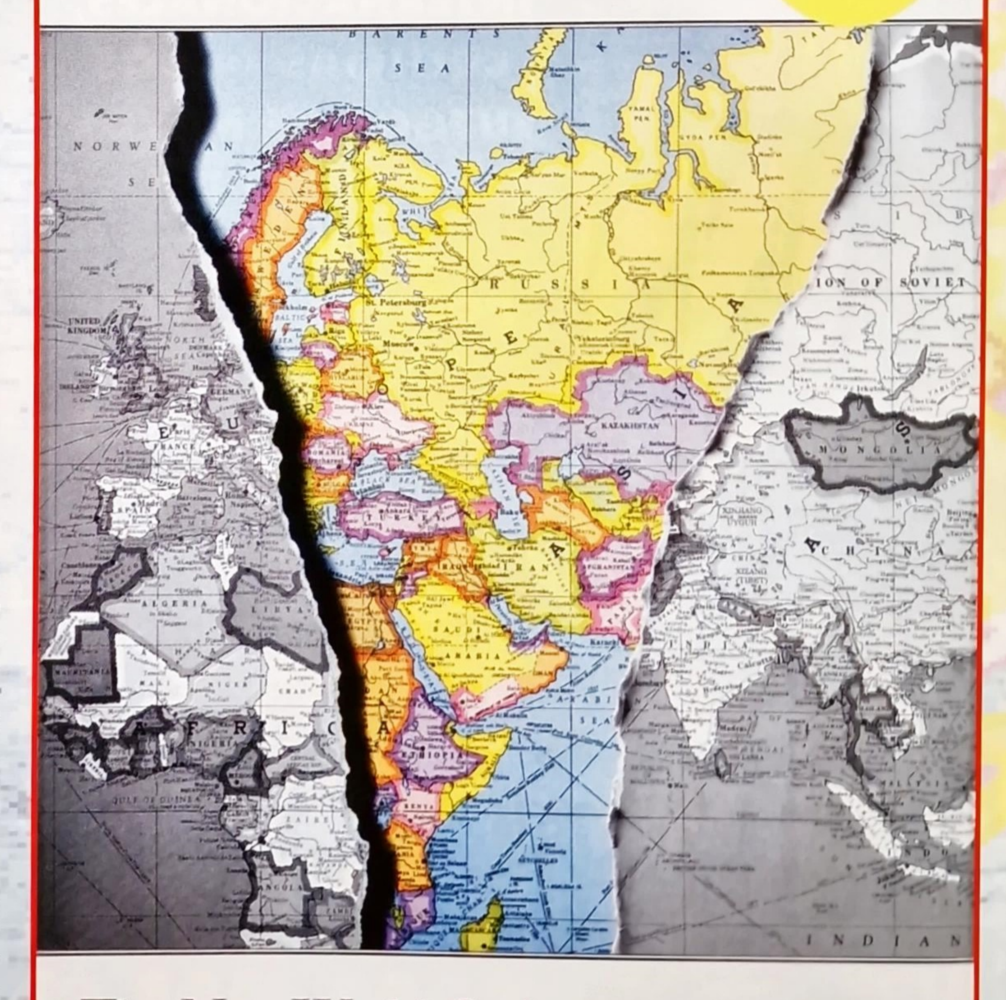

TODOS LOS MESES TE ESPERAMOS EN EL KIOSKO CON:
LA INFORMACION MAS ACTUAL Y VERAZ SOBRE EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO. NOTICIAS INTERNACIONALES, CRITICIAS DE LOS JUEGOS DE MAYOR IMPACTO DEL MOMENTO, POSTERS, MAPAS, LOS MEJORES TRUCOS Y MUCHO, MUCHO MAS...
¡ANIMATE! TIENES UNA CITA CON OK SUPER CONSOLAS, TU SUPER REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
CONSOLAS
¡148 PAGINAS!
SUMMER CHALLENGE
Nº 12
350 ptas.
OK SUPER
ASTERIX DE LA GALIA
LLEGA EL JUEGO DEL AÑO PARA LA MEGA DRIVE
LLEGAR AL FINAL



- OK Pasarela: *PC GLOBE*
- Compañía: BRODERBUND
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA, CGA. EGA
- Tarjeta de sonido: Altavoz PC

EL MUNDO A

En la Era de la Información, el acceso rápido a conocimientos fundamentales es esencial para el progreso. El planeta es día a día cada vez más asequible y lo que hace unas décadas era impensable, esta ocurriendo en éstos momentos. ¡¡ PC Globe, te brindará información actualizada de cualquier país del mundo con una inmejorable variedad temática de fácil acceso !! Sus fuentes: la biblioteca Dag H ammarskjold de la O.N.U.



Puede que en algún momento te hayas preguntado el porqué del título que da nombre a éste artículo. Pues bien, es literalmente cierto: puedes tomarlo al pie de la letra, porque en PC Globe encontrarás tanta información acerca de cualquiera de los paises del mundo entero, -muchísima más de la que nunca hayas tenido- que asombrará a los que lo tengan, porque nos asombramos cada día los que lo utilizamos de forma cotidiana...

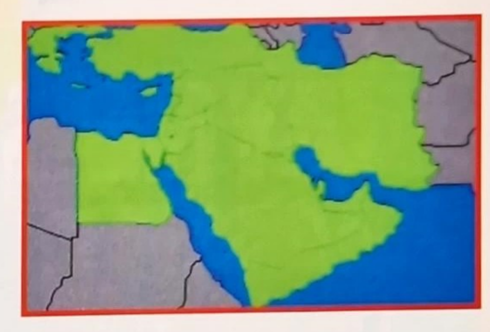
El acceso a los datos es sumamente fácil, ya que se trata de ir recorriendo con el ratón los menús. Ya vistos, puedes ir seleccionando las informaciones que más se adecuen a tus intereses, y luego puedes extraerlas del ordenador mediante una impresora.



Dentro del programa cuentas con un menú de ayuda para los problemas que te puedan surgir a la hora de su utilización, sin que sea necesario consultar el manual. Para que te vayas haciendo una idea del casi ilimitado alcance informativo de PC Globe, te mostraré algunas de sus cualidades.

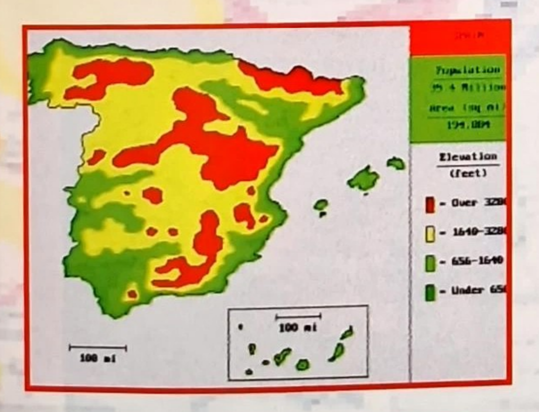


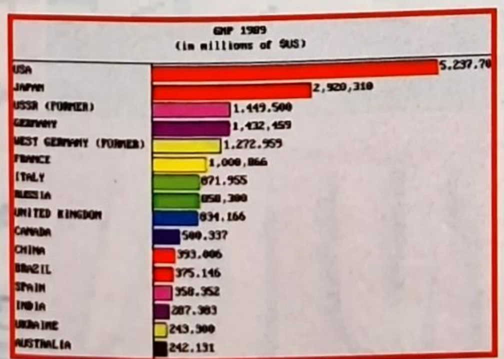
TUS PIES





Una de las características más importantes de PC Globe es su contínua actualización, haciendo de él una de las más fiables fuentes de información sobre el mundo.





Sus mapas pueden ser regionales (continentes), de paises individuales y de grupos (por ejemplo O.T.A.N.).

Los paquetes contenidos en la base de datos de un pais comprenden informes sobre su población, PNB, sanidad, importaciones, exportaciones, gobierno, historia, energía, agricultura, clima, edad de la población, lenguas, religión, ciudades, cultura, turismo, educación, minería, manufacturas... completito el cuadro... ¿no? Puedes cambiar la configuración de los colores utilizados a lo largo del programa.

El menú ficheros te permite hacer casi cualquier cosa con la información de que dispones: exportarla, imprimir pantalla, ver fichero ASCII, etc... y con el menú país, puedes acceder al mapa base, las principales ciudades, orografía, características (bosques, desiertos, etc...) Incluso puedes visualizar la bandera y escuchar el imno nacional. ¿No es una pasada?

Tienes mapas de barras comparativos entre paises, listados, cambio de país activo, mapas temáticos, colorear paises, etc...

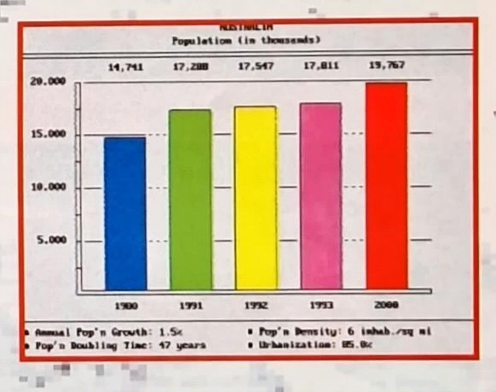
El menú coordenadas te permitirá cambiar parámetros, medir distancia entre ciudades y sus coordenadas...

Asimismo puedes convertir cantidades de moneda en otra, ver las zonas horarias etc...

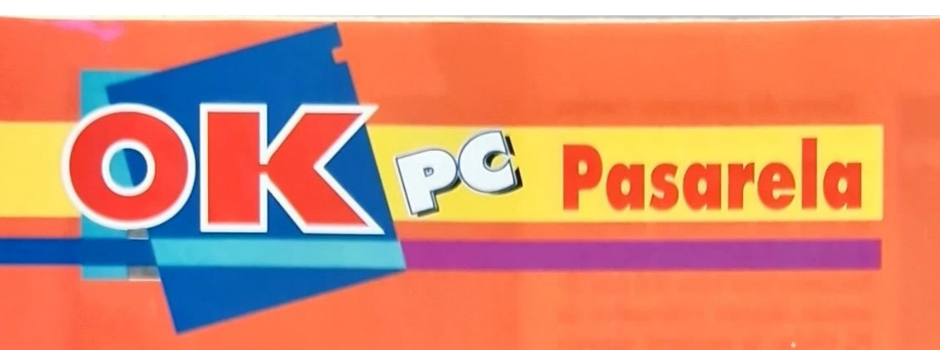


En resumen, el esfuerzo titánico de un equipo perfectamente coordinado, ha dado como fruto PC Globe, y ahora, ésta maravilla de la programación actual, está a tu entera disposición. Las consultas de ciencias sociales, trabajos escolares, así como investigadores sumamente serios, utilizan constantemente PC Globe como herramienta, porque para hacer bien un trabajo, hemos de servirnos de buenos medios, y si te fías de mi opinión personal, éste es uno de los mejores.

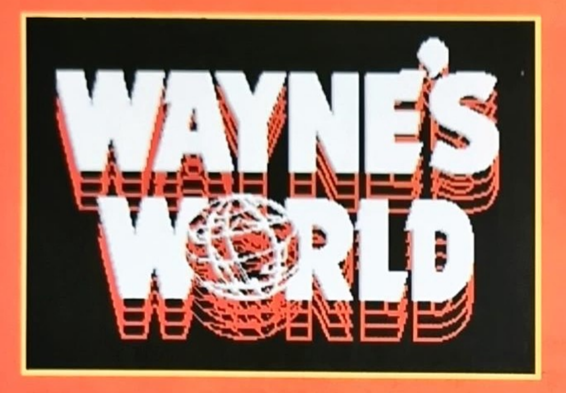
JOSE VILLALBA MEDINA





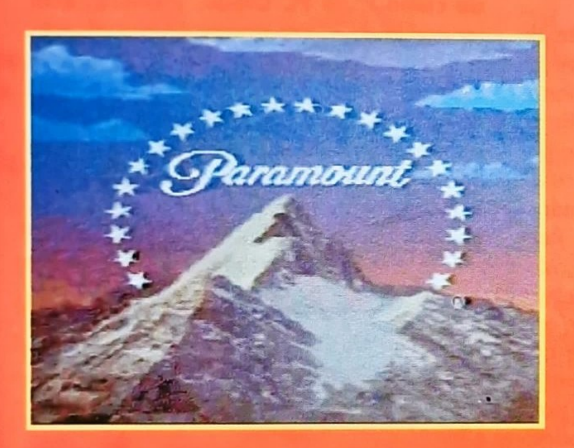


- OK Pasarela: WAYNE'S WORLD
- Compañía: CAPSTONE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, SOUND BLASTER, ADLIB



WAYNE'S WORLD

Wayne es un chico "normal" americano, tiene un amigo llamado Garth, los dos son raros vistiendo, y se encuentran dentro de un mundo que muy pocos podemos entender. Pero una vez dentro de ese mundo, te aseguro que lo vas a pasar igual de bien que ellos alucinando con sus locuras.



Este juego esta basado en la película que lleva el mismo título, la cual se regala en cinta de video junto con él, nuestros héroes poseen un canal privado de TV, y a través de este, quieren lograr su propio negocio, que es ni más ni menos que pizzas. La idea, en principio es buena, pero lo divertido del juego es como lo están consiguiendo, a base de donativos, y negociando con los demás personajes del juego. Tendrás que recorrer la ciudad donde estos habitan para ir consiguiendo que la gente te vaya dando lo que quieran, con ello, lo podrás cambiar por otras cosas más importantes etc...

Todo se desarrolla en la ciudad donde viven Wayne y Garth, por donde te tendrás que mover, conocer a diversos personajes, como son Casandra, una mujer de dudosa reputación, el dueño de un video-club, la chica de los donuts, el coronel retirado y hasta pasar por un concurso televisivo, en el cual alucinarás con el presentador, y un largo etcétera de gente, con los cuáles tendrás que hablar y pedirles lo que necesites en el momento.





UNA AVENTURA







EL DESARROLLO DEL JUEGO

Todo empieza en la casa de Wayne, donde deberás coger lo que necesites para la aventura, luego pasaras a un mapa donde te podrás situar en la parte de la ciudad que quieras, y es donde empezarás a conocer y a hablar con la gente que encuentres, esto no tiene un orden determinado, pero algunos personajes te pedirán cosas que has dado a otros o que has dejado por el camino, de tal forma que tendrás que estar dando vueltas por todos los sitios.

Todo se controla con el ratón, y es un conversacional que recuerda mucho a todos los juegos de la casa SIERRA, con cajas de acción que conseguirán que todo sea muy cómodo y con un desarrollo rápido. Con solamente un "click" de ratón encima de lo que necesitas que hagan nuestros personajes, estos lo harán o se situarán en el sitio elegido. Entre las funciones que estos pueden realizar encontraras la de coger, dar, ver, hablar, ir, negociar o cambiar, también podrás elegir con quien quieres jugar si con Wayne o con Garth, podrás abrir, cerrar y bastantes funciones más, que irás descubriendo a medida que avances en el juego.

Podríamos decir que este juego es un conversacional puro, ya que todo se desarrolla mediante dialogo con los demás personajes, pero para los que no os guste este tipo de juegos, os diré que este merece la pena, ya que su originalidad os alucinará como ninguno antes. En este juego no hay puntos, ya que es uno de esos en el que los puntos importan muy poco, ya que estarás más ocupado en conseguir tu fin que en puntuar. La verdad, para poder disfrutar de este juego a tope, deberemos esperar a que nos llegue la versión traducida al castellano, ya que como hemos dicho se trata de un conversacional, y aunque su diálogo no es muy difícil, a algunos nos puede traer problemas de entendimiento, ya que utiliza muchas palabras que no vienen en el diccionario, porque son como una especie de argot. Además tenemos la opción de poder grabar nuestras partidas, de forma que si tienes que dejar una a medias, la podrás continuar cuando quieras, en el mismo sitio donde la dejaste, también podremos controlar la música y todos los demás detalles desde la tabla de opciones, y desde cualquier parte del juego, y desde el ratón, de tal forma que resulta de una comodidad sorprendente. Como "defectillo", podíamos sacar, que su presentación se hace un poco pesada, con nuestros personajes hablando entre ellos y contando un poco como se desarrolla el juego y contando también su historia, pero esto se soluciona pulsando la tecla <Esc> y inmediatamente pasamos al juego, así que, como ves, en este juego se cuidan todos los detalles a tope, para que podamos disfrutar como enanos delante de nuestro monitor.

Te aconsejo que prestes mucha atención a lo que dejas por los diferentes sitios de la ciudad, así de con quien hables, por que a mitad de partida recordarás a personajes que te harán falta, y tendrás que recordar en que lugar les vistes, para volver y conseguir de ellos lo que necesites en ese momento. Me gustaría contaros algún truco más de este juego, pero debemos de esperar a nuestra sección de Tricks & Ttracks, en la que seguro, os contaremos todo sobre este fascinante juego.

GRAFICOS Y SONIDOS

Los detalles gráficos de este juego son realmente brutales, con unos gráficos que son sorprendentes y que nos harán gozar a tope. De su sonido podemos decir que es un trabajo súper bueno, nos hará alucinar con su música, sus conversaciones y los ruidos de fondo, en general podemos decir que no tienen comparación con ningún otro juego. Sólo por sus efectos especiales te puedo asegurar que es un juego que merece la pena. Para terminar te diré que no lo dudes un momento y que en cuanto puedas, consigas esta pasada de juego, por que va a conseguir que no te aburras un momento con él, y además te da la posibilidad de que puedas jugar con tus colegas, con lo que lo pasaréis todos en grande. Es un programa con el que tardarás mucho en aburrirte, ya que sus posibilidades de juego son muchas, las conversaciones no son nunca iguales, van a depender del camino que tu elijas, con lo cual, el final del juego depende de tu forma de llevarlo. No puedes permitir que te falte esta virguería en tu colección de video-juegos.

BORJA DE MEDRANO






OK 90%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	90
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	95

CON WAYNE

- OK Pasarela: MAGIC BOY
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: CGA, EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

¡ATRAPAME ES



Los juegos de plataformas son los hermanos pobres de todos los que pululan por el mercado. Orientados generalmente hacia las consolas, existen dignos representantes en nuestros compatibles. Magic Boy tiene como principal defecto que es idéntico a todos los demás, pero goza de una fuerte adicción, que es al fin y al cabo el principal objetivo de este tipo de juegos.



En este gracioso juego representas a Hewlett, un aprendiz de Mago metido en un gran lío. Al juguetear con un armario de su maestro, el pobre permitió que se escaparan un montón de pequeños bichos que al verse libres, se esparcieron por todo el fantástico mundo de Hewlett.

Nuestro aprendiz de mago debe viajar por 4 fases: El Desierto, Mundo Húmedo, Lugar Plástico y Zona Futura. Cada fase tiene 8 niveles distintos llenos de trampas y enemigos. O sea, toda una complicación para Hewlett, pero muy divertido para todos.

Para atrapar a los diversos monstruitos, contamos con nuestra varita mágica. Al ver a uno, pues les disparamos con ella, y serán atrapados en una especie de saco. Debemos darnos prisa, y pulsar la tecla <Flecha abajo> o el mando del joystick, para mandar al bicho al subterráneo. Si no, nos destruirá en un santiamén.

LO QUE NOS VAMOS A ENCONTRAR

■ **PLATAFORMAS DISOLVENTES:** Una vez pisadas, se desvanecen. Ten cuidado en planificar tu cami-





SE FANTASMA!






no, porque estas plataformas son el único medio para acceder a algunos lugares.

■ **PLATAFORMAS DE HIELO:** Un arma de doble filo. Gracias a ellas podemos ir más rápido, pero también podemos perder el control, cosa muy peligrosa ante un enemigo.

■ **BLOQUES PEGAJOSOS:** Como su nombre indica, son realmente pegajosos. Hewlett irá más despacio por lo que será una victima fácil a los disparos enemigos.

■ **CINTAS TRANSPORTADORAS:** ¿No te lo imaginas? Transportan a nuestro protagonista.

■ **RESORTES:** Una especie de muelle, que nos facilitará el acceso a las plataformas más elevadas.

■ **PISCINAS:** Algunas están llenas de veneno. Ni se te ocurra acercarte.

■ **CUADRADOS:** Algunos proporcionan extras y los más importantes permiten la entrada a niveles secretos. Los peores son los que contienen trampas. Debes recordar que cuadrado debes disparar para activarlo.

■ **ARCO IRIS:** Permite acabar el nivel de un solo golpe.

Realmente te vas a encontrar un montón de cosas más. Y ésta es la mayor virtud del juego: la cantidad de niveles realmente originales con los que practicar.

Aunque el mayor defecto sea su tremenda dificultad, incluso desde los primeros niveles.

LA TECNICA

El juego es de los pocos de este año que puede correr en una CGA de un simple PC, pero como pasa en la mayor parte de los juegos de plataformas, para llegar a la calidad de una consola de 16 bits, necesitaremos un 386 SX como mínimo.

Entonces Magic Boy no corre en el ordenador sino que vuela. Realmente rápido y adictivo.

Los gráficos son simpáticos y con un buen uso del color, no obstante este juego es típico para los más pequeños de la casa, pero los que nos creemos un poco adultos no podemos dejar de caer en la tentación de echar una partidita.

Si lo único que quieres es pasar de simuladores o aventuras gráficas, Magic Boy es tu juego. Seguro que te gustará.

ANGEL FRANCISCO
JIMENEZ CALVO



OK 85%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	85
Sonido :	80
Originalidad:	80
Movimientos :	85



- OK Pasarela: FLIGHT SIMULATOR 5.0
- Compañía: MICROSOFT
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

APRENDIEN



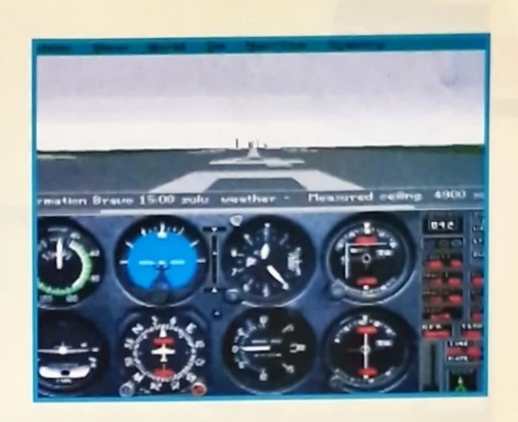
No podemos poner mejor título a este excelente programa. Si os acordáis de un viejo video del grupo musical Pink Floyd, en el cual una persona se tira al vacío y se transforma en águila, con la última versión del archiconocido simulador de Microsoft no hará falta montar en ningún avión o caer a un precipicio para aprender a volar. Sólo encender el *Power* de tu ordenador. Si Leonardo hubiera vivido en estos tiempos ...

Choose the aircraft you want to fly:
Cessna Skylane RG R182 — SIM1.AIR
Learjet 35A — SIM2.AIR
Schweizer 2-32 Sailplane — SIM3.AIR
Sopwith Camel — SIM4.AIR
Cancel
Description:
The Cessna Skylane 182RG is one of the most popular 4-place aircraft produced, featuring a retractable, tricycle style landing gear, and a constant speed propeller. About 2,000 are used for training and general aviation purposes.
Filename: SIM\SIM1.AIR
Performance Specs...





GRAFICOS SVGA MEJORAN LO QUE YA PARECIA INMEJORABLE



DO A VOLAR

Flight Simulator ya es un viejo conocido en el mundo del PC. Prácticamente desde que se diseñó el ordenador, la primera versión hizo su aparición. No obstante hay que recordar que tanto FS (como les gusta denominarlo los americanos) y el MS-DOS son de la misma casa matriz: la genuina Microsoft.

Microsoft durante mucho tiempo tuvo sólo un juego en la larga nómina de programas que creó. Y no es otro más que éste, y al igual que su primo lejano, el Sistema Operativo, con cada nueva versión se incorporan elementos novedosos o mejoras de lo ya existente. En definitiva, un producto cuidado hasta el más mínimo detalle.

FS 5.0 es realmente espectacular en todos los sentidos. La sensación de volar y manejar el avión es francamente increíble. Es tan real que para algunos jugadores puede resultar aburrido, puesto que nos moveremos en un espacio "virtual" idéntico al real, ya que los escenarios están tomados de aeropuertos americanos y europeos.

Para conseguir tal grado de aproximación con la realidad, el programa exige un hardware potente. En la caja se nos advierte

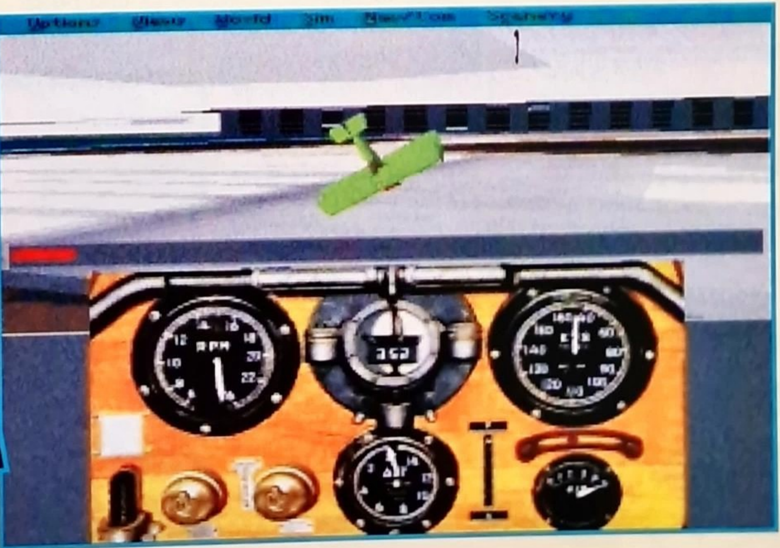








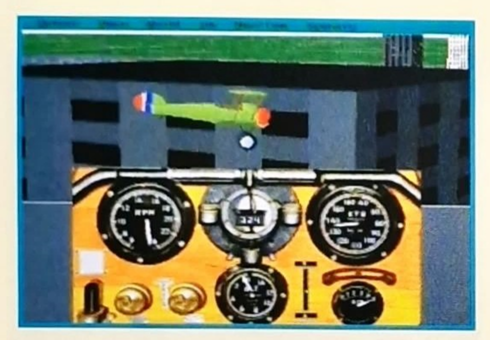




Aprender a volar no es una tarea simple y si lo intentas por las buenas es posible que acabes estrellado contra el suelo. FS incorpora un excelente manual que te enseñará a volar y trazar rutas de vuelo.





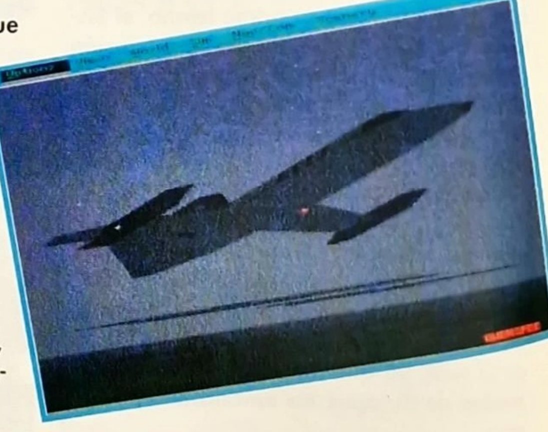






de que debemos poseer un 386 como mínimo, pero aún así en algunas ocasiones era un poco lento, por lo que nos encontramos con un juego digno de correr en un Pentium, pero cualquier 486 DX puede convertirse en la plataforma ideal para FS 5.0.

Uno de los aspectos más característicos del juego es el tutor que podemos disponer para practicar las partes fundamentales de un vuelo. Con un sólo "click" en los menús del interface, el programa se encargará de guiarnos en el difícil mundo de la aviación. El que escribe esto ha comprobado lo fácil que es estrellar una avioneta CESSNA contra las Torres de Chicago.

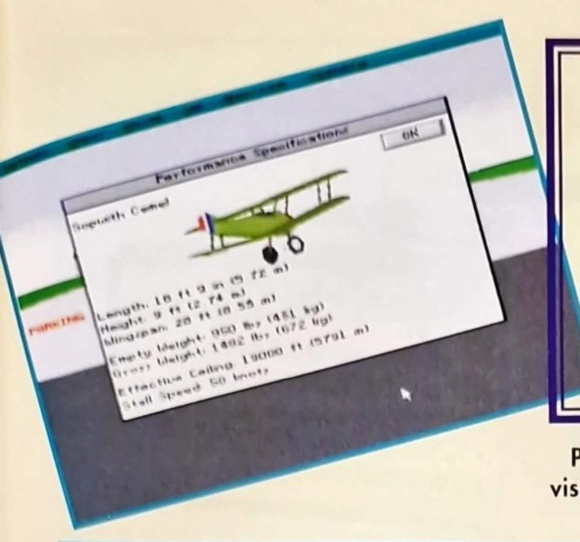


Complejidad de manejo es una "virtud" de "FS 5.0". Aunque parece contradictorio, es una prueba más del realismo conseguido, ya que usaremos las teclas y ratón para todo, así que debemos disponer de un buen manual. Hay manuales buenos y extensos, pero lo de este programa es una pasada. Con cerca de 300 páginas se pretende cubrir todo lo que el juego puede ofrecer, aunque la mayor parte lo descubriremos por nosotros mismos, pero la información que ofrece es impagable.

Incluye incluso los radiomapas de los aeropuertos. No me extrañaría nada que fuera de obligada lectura para los pilotos de IBERIA.

UN EXCELENTE MANUAL Y TUTORIAL TE ENSEÑARA PASO A PASO TODO LO NECESARIO





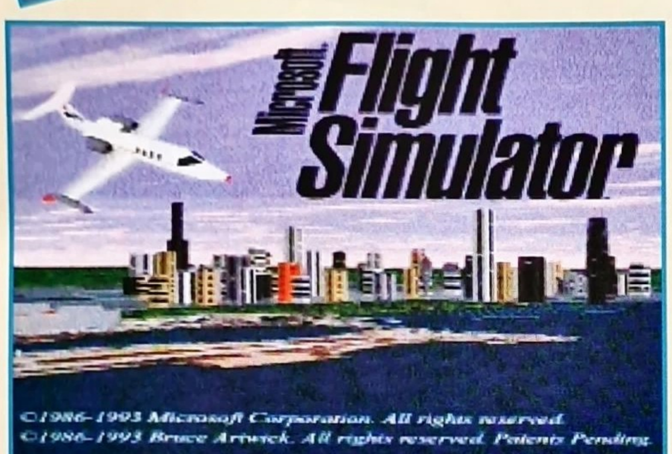
LA MEJOR DEFINICION DE SIMULADOR DE VUELO

Para terminar echaremos un rápido vistazo a los gráficos y el sonido, ya que pecan un poco de simples. Bueno los gráficos son bastante lineales, aunque hay muchos y algunos con buenos detalles, tales como puentes y campos de fútbol, pero no convencen demasiado. De todas formas es inminente la aparición de un disco de misiones que incorporarán gráficos tomados de fotos de satélite. He visto algunas fotos y son realmente sensacionales, muy parecidas a las imágenes que nos ofreció las sonda Magallanes desde Venus. En cuanto al sonido, que quieres que te diga, es lo peor del programa. Repetitivo y cansado.

Bueno sólo tenéis que esperar a compraros el programa, que va a ser uno de los bombazos del 94, así como un traje de piloto, y por favor, no os engañéis. En sus humildes 2 discos de Alta Densidad, se encuentran comprimidas cerca de 15 Megas de información que se adueñarán de tu disco duro. Otro milagro de Microsoft.

¡FELIZ VUELO!

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





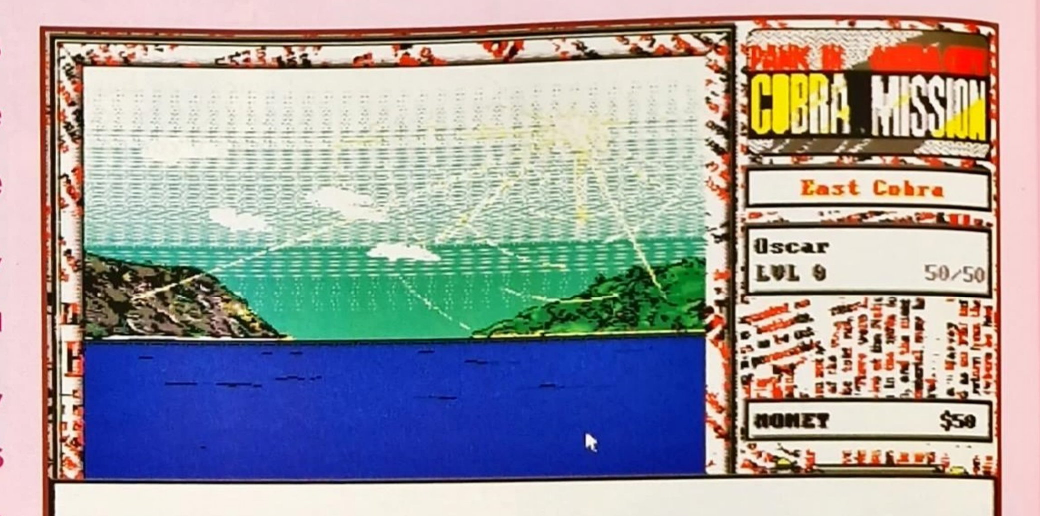
OK	90%
Jugabilidad :	98
Gráficos :	80
Sonido :	80
Originalidad:	95
Movimientos :	95



- OK Tricks & Tracks: COBRA MISSION
- Compañía: MEGATECH
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA, MCGA, EGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB

COBRA MISSION

Este título de Proein, es una extraña e interesante mezcla entre juego de aventuras, rol y lucha, pero no por ser una mezcla contiene fallos, sino que nos encontramos ante un producto de gran calidad y desarrollo.





Cobra es una pequeña isla en la que ocurren ciertas cosas. Para intentar solucionarlas, han llegado Faythe y JR, una pareja que tiene muy claro qué ocurre y cuál es la solución, pero aunque pueda parecer aburrido, Cobra es de lo más interesante. El juego es un producto etiquetado como para mayores de 18 años, pero ese erotismo latente queda patente por las buenas maneras y gran profesionalidad de un excelente fotógrafo.

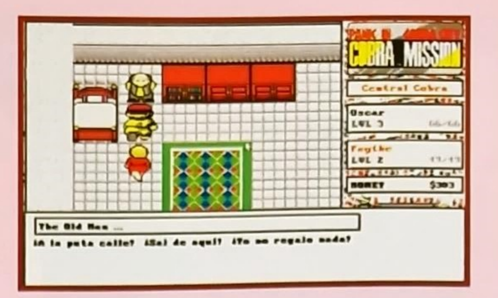
Cobra está dividido en cuatro zonas bien diferenciadas, la única manera de llegar a las diferentes zonas es mediante la vía del ferrocarril. Pero para ello hay que realizar una serie de acciones en la zona anterior. Pero puede que tengas que volver a zonas anteriormente acabadas. Recuerda que a lo largo del camino te encontrarás con diferentes enemigos, cada uno de ellos tiene una zona débil y, si tienes el arma adecuada, podrás acabar con ellos en un periquete.

COBRA CENTRAL

Vete directamente a la casa de

VIOLENCIA







Faythe en el centro de la zona y haz que ella se asocie con JR. La casa de Faythe se puede utilizar como base. Cuando la visites llegarás al máximo de puntuación de aciertos, por lo que es una buena idea visitar la casa cuando vayas a Rocket Delivery o a ver al traficante de fotografías que se describen más adelante.

Graba con frecuencia, pues el Karoshic te puede robar todo el equipo de valor del que dispongas, como el Magnum del 44, que no es fácil de conseguir. Si te lo roban, recupera la última partida que hayas grabado y juega de nuevo las últimas secuencias.

Visita Rocket Delivery, al este de la casa de Faythe y consigue la gorra roja.

Ponte esta gorra y haz las entregas. Después de cada una de ellas, regresa a Rocket Delivery para recibir tu sueldo como mensajero y tu siguiente encargo.

Haz las entregas rápidamente con el fin de que te paguen el máximo y no te disparen. No regreses a Rocket Delivery hasta que hayas llevado a cabo la entrega asignada en ese momento. Continúa con este trabajo hasta que tengas las suficientes armas, defensas y suministros.

Ve a ver al traficante de fotografías al oeste de la casa de Faythe. Busca en las casas lencería con la que comerciar con este tipo, él te ofrecerá una foto algo subida de tono por cada pieza de lencería que tu le ofrezcas. Hay 13 fotografías y 13 piezas de lencería. Estas prendas íntimas se encuentran desperdigadas por las casas que se muestran en los mapas de Rocket Delivery y en las bases de los jefes, como el Club 10. Asegúrate de que recorres todas las zonas al dedillo, puede que encuentres algunas cosas más, como por ejemplo munición, dinero u otro tipo de objetos.

Asegúrate de que visitas los lugares más importantes del mapa, como el Bar (en el que debes hablar con todo el mundo), el puente roto, el ayuntamiento, el cruce de vías, la estación de trenes, el Centro de Investigación Farmacéutica y el Club 10. Visita dos veces el Club 10; luego regresa al bar hasta que uno de los clientes te diga que Tacker, el jefe de Cobra Central, ha regresado del oeste de Cobra.

Si decides pasarte por el centro de investigación al norte del mapa, y participar en un experimento científico, ten en cuenta que no debes repetir la experiencia. La participación en el experimento es opcional. Más tarde en el Centro de Recursos Humanos en el este de Cobra se te dará la ocasión de participar en el experimento, pero cobrando mucho más; date cuenta de que sólo podrás aceptar en caso de que no lo hicieras en Cobra Central.

Una vez que los dueños del bar te digan que Tacker ha regresado del oeste de Cobra, graba el juego, y entra en el Club 10. Tras intentarlo tú, deja que Faythe hable con el recepcionista y que entre en el club. La raptarán. Vuelve al bar para hablar con uno de los empleados de Rocket Delivery, Beck. El te informará acerca de cómo entrar al Club 10. Ponte la gorra, ve a la puerta principal del garito, y luego a la puerta de servicio, arriba a la derecha, por donde entrarás. Dirígete a la recepcionista que está detrás del mostrador, ésta abrirá la puerta que da al oeste. Entra y busca la planta bajo la que se encuentra la llave de la puerta norte. Graba la partida. Lucha y enfréntate a Tacker, con lo que salvarás a Steffie. Busca en la habitación alguna prenda íntima.

Puedes volver a casa de Faythe para telefonear a Steffie y citarte con ella en el Hotel; si no te apetece, vete al oeste de Cobra por el cruce de vías. Puedes comprar unos cuantos vibradores en la tienda de juguetes para adultos, y regresar con Steffie si aún te quedan ganas.

OESTE DE COBRA

Dirígete al oeste en busca del pub y habla con los clientes hasta que comiencen a repetirse. Dominique querrá darse el lote con JR, pero esto no es posible con Faythe al lado. Todo llegará, tranquilo. Vete al parque que se encuentra al noroeste, habla con el maquinista y haz que te entregue el silbato.

Dirígete al este desde la entrada del parque hacia Rocket Delivery con la gorra puesta, y consigue así el mapa del oeste de Cobra. Actúa tal y



SEDUCTORA

como lo hiciste en el Centro de Cobra. Visita todos los lugares que se listan en el mapa, sobre todo la Casa del Cuero y las Cadenas, y cómprate ropa, armas y demás elementos de utilidad.

Compra en la tienda al oeste del bar y a la Casa del Cuero y las Cadenas al suroeste de la ciudad. Adquiere todo lo que Keller tenga almacenado, o al menos dos tipos de vibradores. Cuando estés hablando con los dependientes, te verás involucrado en una pelea, y tendrás que conseguir coñac.

La tienda es el lugar en el que se encuentra el coñac, pero Faythe ha de ser una zahorí iniciada para encontrarlo, para ello ha de inscribirse en la academia para zahoríes que se encuentra al suroeste de la zona. JR no puede apuntarse al cursillo, pues aparentemente no tiene las cualidades innatas que se precisan. Ya está solo.

JR puede solicitar los servicios de Dominique por 100 pavos. JR puede además regresar al Hotel Rose, al este de la estación en Cobra Central. Faythe no terminará su ciclo de aprendizaje hasta que JR trate con Dominique. Una vez que hayas disfrutado de tu libertad con quien quieras y donde quieras, regresa a la academia y recoge a Faythe, que se encuentra en la habitación al oeste del instructor. (Para disfrutar al máximo del juego, ya me entiendes... JR ha de estar solo, a menos que llame a las chicas desde el teléfono de Faythe).

Faythe y JR han de regresar a la tienda, y allí encontrar un pasadizo secreto detrás de un armario al noroeste del almacén. El pasaje oculto y las escaleras llevan a un sótano secreto, en el que encontraréis dos botellas de coñac. Al entregar al bodeguero una de las botellas, recibirás una botella de ginebra y una navaja, junto con el sistema de acabar con Derek en la Casa del Cuero y las Cadenas, entrega en el bar la otra botella de coñac. Ofrece un trago a Wendell, y habla con él varias veces hasta que estés seguro de que está como una cuba.

Cuando se desmaye, quítale su tarjeta de socio de la casa del Cuero y de las Cadenas.

Ve al suroeste desde el pub a la casa del Cuero y las Cadenas. Busca en las cuatro habitaciones que se encuentran al sur del edificio en pos de la llave que da a la puerta este al fondo del pasillo. La llave está debajo de la alfombrilla de la segunda habitación al norte del sector este. Golpea a la chica masoca hasta que grite de



gozo. Graba la partida antes de entrar en la habitación del este. Habla con Yvonne, y busca en la habitación una pieza de lencería. Cuando te vayas, Derek, el jefe del oeste de Cobra, te atacará. Echale la ginebra, luego córtale el látigo con la navaja. Los puntos débiles de Derek son las axilas, las piernas y las manos. Tras derrotar a la loca de Derek, busca en la habitación oeste otra pieza de lencería.

Regresa a la tienda, porque ahora tendrá Vitamax. (Si no has comprado todavía los vibradores, tendrás que recuperar una partida previa al enfrentamiento con Derek para poder comprarlos). Obten el mapa del sur de Cobra de Rocket Delivery.

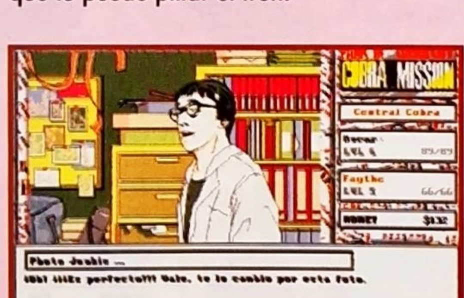
Vete a la estación de tren en Cobra Central y habla con el padre de Yvonne para que te dé su teléfono. Puedes regresar a la casa de Faythe y llamar a Steffie o a Yvonne. La siguiente sección del mapa es el sur de Cobra, adonde llegarás cogiendo el tren. No vayas andando por la vía, porque te puede pillar el tren.

SUR DE COBRA

En el sur de Cobra tendrás que derrotar a dos jefes, Geppel y el general Fist.

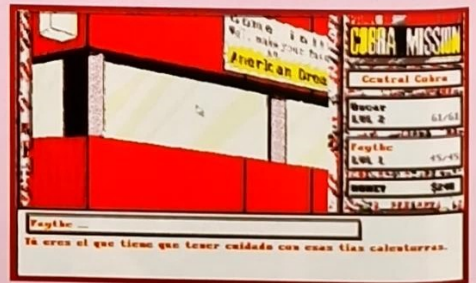
Geppel está en la comisaría, mientras que Fist se encuentra en su base. Cuando venzas a Fist los combates aleatorios de la zona se detendrán. Las casas que aparecen en el mapa son bastante importantes en lo que es la trama del juego, asegúrate de que te pasas por todas ellas y de que hablas con todo el que te encuentras. Melissa es importante, y se convertirá en una de las chicas de tu agenda, lo que la hace aún más interesante, pero eso será cuando te cargues a Fist y a Geppel y rescates a Donna en el este de Cobra.

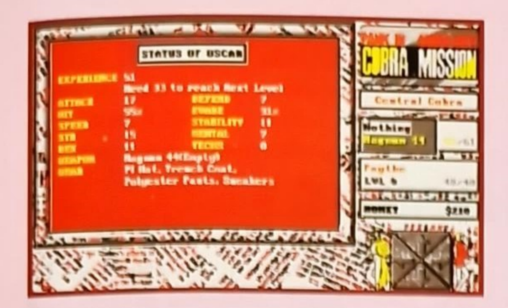
Vete directamente al sur y al este, al bar. Habla con los clientes hasta que se repitan. Coge el mechero, que más tarde te será de gran utilidad. Luego se te presentará la ocasión de conseguir otro. Entra a la comisaría por la puerta oeste, al noroeste del bar y habla con el vigilante. Entra dos veces en Atlas Construction, que se











encuentra al noroeste de la comisaría, ahí conseguirás el mapa de ésta. En Atlas Construction se encuentran los mapas de la comisaría, y los de la base de Fist, que podrás obtener posteriormente. La comisaría, los cuarteles y el centro de exploradores son el mismo sitio.

En la casa de Fritz, al este del sur de Cobra, al noreste del bar, hay un mapa del este de Cobra y una revistilla porno. Entra en la casa por el ala este, y hazte con el mapa y la revista. Puedes entrar a la casa desde la entrada del sur y buscar la barrera que se encuentra al noroeste de la habitación al oeste de la casa. Se te dará una sola ocasión de atravesar esta barrera; ya que la entrada este es el único camino hacia la sección norte de la casa.

Compra el hacha, la varita de acero para Faythe y unas cajas de municiones al sureste del sur de Cobra. El hacha es un buen arma hasta que se entra al almacén. Compra el broche con la orquídea, una falda vaquera, una chaqueta de cuero y un abrigo de cuero. Encuentra a Geppel, el reclutador del ejército.

Habla con él, luego con los dueños del bar, hasta que te digan algo acerca de los uniformes del ejército. Utiliza el hacha para abrir la puerta del almacén al suroeste de Cobra, al oeste de las vías del tren. Busca en las cajas hasta que des con al gorra, la chaqueta, los pantalones, y las botas del ejército.

Con el uniforme puesto, habla con el guardia de la comisaría, y con los dueños del bar hasta que te hablen del uniforme de MacArthur y de su hijo que está en casa la noroeste del sector oeste de las vías del tren. Graba la partida. Vete a la casa de Mick, y en el segundo piso te encontrarás con el hijo de Mac viendo pelis porno, juega un rato con la tele, y habla con el chico. Este te dará las direcciones necesarias para conseguir la llave, abrir la puerta y obtener la insignia del uniforme del general MacArthur que se encuentra en la habitación de invitados.



COMISARIA

Graba la partida. Entra por la puerta oeste de la comisaría, lucha con Geppel en la sala del noreste. Registra el interior de la comisaría. Busca en la sala del noroeste hasta que Faythe regrese a la academia para zahoríes para recibir otra lección. Una vez que JR esté solo de nuevo, puede hablar con Chrissy en el bar del sur de Cobra, con Dominique en el bar del oeste de Cobra o hacer una llamadita desde la casa de Faythe. Habla con los dueños del bar hasta que mencionen Atlas Construction y los mapas de la base de Fist.

Recoge a Faythe de la academia. Busca lencería en la casa que está al sureste de la comisaría. Graba la partida. Soborna a la chica de Atlas Construction con la orquídea y obten los mapas de las dos plantas de la base de Fist.

Vuelve a la comisaría y registra el norte de la sala al noreste hasta dar con el pasadizo que se encuentra tras un armario y que lleva hasta la base de Fist.

Busca en la comisaría un M10, tras otra puerta secreta en uno de los pasadizos que van de norte a sur. En el corredor del centro se encuentra el pasadizo secreto hacia la zona oscura entre los muros en la que se encuentra el revólver.

BASE DE FIST

Toma el pasadizo secreto al noreste que llega hasta la base de Fist. Registra el corredor. Será preciso que subas las escaleras de la esquina sureste una vez que estés en la base. Te irás encontrando con las armaduras mientras te haces camino hacia el centro del mapa. Estas armaduras son duras, su único punto débil es la zona entre el casco y el peto.

Una vez que estés en el centro del laberinto, pulsa todos los botones verdes, de forma que se pongan de color rojo. Cuando todos estos botones estén del susodicho color rojo, se transformarán en agujeros que dan a la primera planta de la base de Fist, tírate por uno de esto agujeros. Graba la partida. Dirígete a la zona norte y enfréntate a Fist. Si resulta demasiado duro aumenta tus fuerzas mediante combates aleatorios, antes de enfrentarte de nuevo con Fist.

Una vez que le hayas derrotado, dirígete a Atlas Construction, regresa a la casa de Fayt-

PISTAS PARA LOS ENCUENTROS AMOROSOS

Has de llevar a cabo tres de los ocho encuentros sexuales que se te ofrecen para terminar el juego. Los encuentros obligatorios son los de la chica del bar, Dominique, la ladrona de las píldoras para dormir, Sasha y la secuencia final con Faythe tras su matrimonio con JR ¡faltaría más! Los otros encuentros son opcionales, y no son necesarios para dar fin al juego.

El modo sexual de Cobra Mission requiere la utilización de un explícito cursor interactivo que puede adoptar distintas formas: boca, mano, vibrador, consolador, vela y órgano sexual masculino. Los vibradores han de comprarse en el oeste de Cobra, aunque son opcionales, así como la vela.

La habilidad técnica es de gran importancia en las escenas de amor. Esta habilidad aumenta pagando a una chica de bar o haciendo el amor con éxito con una de las cuatro chicas rescatadas. Los encuentros amorosos se componen de una serie de dos a tres gráficos diferentes bastante descriptivos.

Utiliza el cursor adecuado en la zona erógena que creas más apropiada, si te equivocas la cita terminará abruptamente. Puedes probar tantas veces como creas oportuno, o emplear las pistas que te ofrecemos.

PUNTOS DEBILES DE LOS ENEMIGOS

- **Aerobee** Cuello/Cabeza
- **Boxer** El puño herido es muy débil
- **Karoshic** Sin problema
- **Muscle Crow** Pecho, cabeza
- **Gang** Cabeza
- **Kárate Gang** Cabeza
- **Rockster** Cabeza
- **Abnormal** Sin puntos débiles, pero no hay problema, acaba con él antes de que te tire un petardo
- **Armie** Cuello, cabeza
- **Yakusa** Cara
- **Street Killer, Street Destroyer y Electric Killer** Sin puntos débiles especiales (La cabeza resulta algo débil)
- **Zamurai** Sin puntos débiles epeciales (La cabeza es algo más débil)
- **Robot Girl** Cuerpo o pierna
- **Robot Ingle**, utiliza constantemente la pistola tranquilizante.
- **Guardian** Las tetas
- **Ghost Fighter** Cuello, partes bajas (¡Utiliza la varita!)
- **Ghost Wolfee** Boca (¡Utiliza la varita!)
- **Combat** Sin puntos débiles (Acaba con él antes de que te dispare)
- **Witch** Cabeza, mano, cintura (¡Utiliza la varita!)
- **Tacker** Cuerpo y mano
- **Derek** Utiliza primero la ginebra, luego golpeále el látigo hasta que no cortes, luego atácale en el sobaco. También en las manos y las piernas
- **Geppel** Sin problemas
- **Dark Knight** Cuello
- **Machachrone** Golpea en su cañón cuando se abra antes de que dispare, si no lo consigues ataca en el ojo y la palma de la mano
- **Captain Hawk** Ojos, parte baja del cuerpo, axila, utiliza la pistola o el Magnum Kaiser (con ropa) El entrecejo, que Faythe emplee la varita.(con el torso desnudo) El ombligo, que Faythe emplee el Magnum

he, pasa por el puente del este de Cobra, informa en el ayuntamiento y utiliza el puente reparado para pasar al este de Cobra. Ahora Melissa estará a tu disposición, deseosa de quedar contigo, mediante el teléfono de Faythe, pero no podrá hacerlo hasta que liberes a Donna en el este de Cobra.

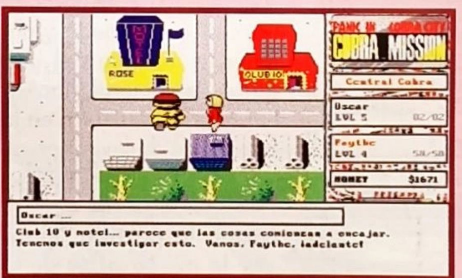
ESTE DE COBRA

Vete al pub que se encuentra al suroeste y habla con los dueños hasta que comiéncen a repetirse. Compra dos galletas de zanahorias de la confitería, junto al centro del este de Cobra. Pregunta a Duncan acerca de la ropa de esquimal que está en su casa al noroeste. Cambia una galleta por una pistola tranquilizante en la casa de la señora Crissy en el norte del mapa. (La señora Crissy no es la chica llamada Crissy del bar del sur de Cobra, así que respétala). Puede que tengas que hablar con esta dama más de una vez. Ofrece a Faythe la pistola tranquilizante.

Vete a la playa entrando por el muelle que está al noreste. Ve hacia la playa del sur y habla con el ocupante de la casa que allí se encuentra. Vete ahora a la casa de la playa norte. Baja al piso inferior en pos de algo de lencería.

Despierta a Vinny, y habla con él más tarde en su casa al noreste del este de Cobra junto al muelle. Consigue los abrigos de esquimal de la casa de Duncan, dejando el colgante con el diamante como prenda. Graba la partida y poneos los abrigos.







Entra en el centro de investigación. Atravesad el laberinto hasta que apretéis todos los botones azules, de forma que se pongan de color verde. Graba la partida. Los robots pueden desactivarse desactivando el frío en el panel de control del sistema de aire acondicionado. Con el calor los robots se estropearán, facilitando el atravesar el laberinto.

Mechachrone es el jefe de los robots del este de Cobra, al que se puede encontrar al noreste del centro de investigación. Podrás destrozar a este monstruo golpeando e inutilizando su cañón, cuando el compartimento en el que se encuentra se abra, preferentemente antes de que se ponga a disparar. Una vez destruido el cañón, golpea al Mechachrone en los ojos y la palma de la mano hasta que la espiche. La pistola tranquilizante le atontará, haciendo que sus ataques sean menos frecuentes y dolorosos.

Cuando te hayas ventilado al Mechachrone, baja las escaleras hasta el siguiente nivel, y utiliza el ordenador para abrir la puerta. Habla con Donna hasta que se repita. Entra en la zona oscura por la puerta trasera.

Para salir de esta zona dirígete a la esquina suroeste. Quitaos los abrigos, y volved a donde se encuentra Duncan para recuperar el colgante. Regresa a la casa de Faythe. Ve al ayuntamiento con el collar. La hija del alcalde habrá regresado y el colgante es suyo. Puede que tengas que devolverlo, o enseñárselo al alcalde, para que éste confíe en ti, en el cementerio de Cobra.

Ya puedes llamar a Melissa, o a cualquiera de las otras chicas, desde el teléfono de Faythe y tener una cita de lo más completita. Además puedes cambiar la lencería por unas fotos.

CEMENTERIO DE COBRA

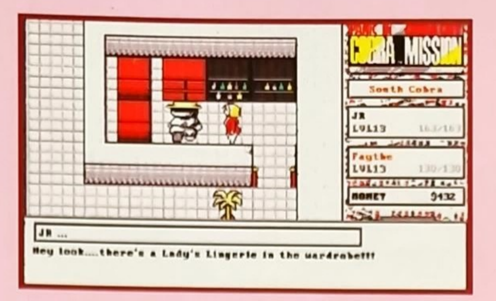
Graba la partida. Vete a la estación de trenes del Centro de Cobra. Lucha con el guardián. Vete en tren al cementerio. Graba la partida. Entra en la casa roja que se encuentra al sur de la estación y rescata al alcalde. Si el alcalde no confía en ti, enséñale el colgante de su hija, y llévalo luego al ayuntamiento.

Empuja la estatua que se encuentra junto al edificio rojo del norte, y aparecerán unas escaleras que te llevarán a los subterráneos del cementerio. Una vez allí, se te dará un mapa de los subterráneos. Esta zona está dividida en secciones conectadas mediante estatuas que se han de empujar hacia el norte para mostrar unas escaleras. Necesitas salir a la superficie, encontrar otra estatua, empujarla y bajar de nuevo, una y otra vez, hasta que llegues al castillo.

SUGERENCIAS PARA EL COMBATE

El combate consiste en apuntar y pulsar el centro de un cursor con forma de arma en el punto débil del enemigo. El centro del arma no tiene nada que ver con la utilización de la misma; así, el centro de un hacha no está en la cuchilla sino en algún punto del mango. Mueve rápidamente el arma desde una de las esquinas de la representación del enemigo al punto elegido, ten en cuenta que tu ataque será mucho más efectivo en el momento en el que tu enemigo esté a punto de atacarte a ti; el gráfico de la esquina superior derecha de la pantalla muestra lo que falta para que tu contrincante te agreda.

Asegúrate de grabar a menudo, pero sobre todo cuando estés a punto de enfrentarte a uno de los jefes de nivel, pues es lo más probable es que te derrote, con lo que el juego llegará a su fin. Ten siempre un arsenal bien surtido, descubre los puntos flacos de tu adversario y prepara tu plan de ataque antes de que el encuentro comience.









Algunas secciones de los subterráneos llevan a la playa o a los edificios que se pueden registrar en pos de más información y elementos necesarios en el juego.

En las playas están las mujeres que se veían desde el telescopio al comienzo del juego. Sólo puedes mirar a estas mujeres, pero sin necesidad del telescopio.

Habla con todos los hombres que te encuentres en el subterráneo. Te encontrarás con dos tiendas que venden unos trajes de protección especiales, hechos de Polythix, munición para el Magnum, armaduras y armas. Además te encontrarás con los mapas de las dos primeras plantas del castillo, una varita mágica, que es genial contra los muertos vivientes y una revista porno. Asegúrate de que hablas con Stanley, el líder de los subterráneos, en una habitación que se encuentra fuera de la gran sala al sur. Este buen hombre te hablará de Gaia y de su espada, con la que podrás entrar al castillo. Kaiser sólo puede liquidarse con la espada de Gaia, pues él lleva la armadura Kevlar. Gaia se encuentra en uno de los edificios de la superficie al suroeste del cementerio.

CASTILLO

El castillo tiene tres plantas. Necesitarás pasar de un piso a otro para encontrar cuatro bolas de cristal que has de situar en la parte de arriba de cuatro pirámides con el fin de activar éstas. Las bolas de cristal se encuentran al suroeste del nivel 2, en el centro del nivel 3, en el sureste del nivel uno y el suroeste del nivel 3. Las pirámides se pueden encontrar en la sección central del primer nivel, en el suroeste del nivel dos, en el noroeste del nivel uno y el suroeste del nivel tres. No podrás encontrar la cuarta pirámide hasta que actives el conmutador del cuarto oscuro, que abrirá el muro al noreste del nivel tres.

Los encuentros aleatorios en el castillo son los más duros y frecuentes del juego. Como estos encuentros aleatorios son más sencillos que los clave, te servirán para adquirir fuerza y experiencia antes de los dos encuentros clave de esta zona. En el castillo tendrás que derrotar al capitán Hawk y a Kaiser, los dos jefes del castillo. Mientras se encuentre en el castillo JR ha de emplear la espada de Gaia en todos los encuentros, pues se trata de la mejor arma del juego. La espada es necesaria para ganar las batallas con los dos jefes y sus secuaces.

Entrarás al castillo por el sur del primer mapa, vete a los agujeros del noroeste del primer nivel, y déjate caer por uno de ellos. Aterrizarás en una zona de los subterráneos a la que no se puede acceder de ningún otro modo. Busca la sección central del sur de esta zona de los subterráneos en pos de un pasadizo secreto en una zona oscura entre los muros, allí encontrarás la dinamita.

Vuelve a la entrada del castillo con la dinamita y ábrete paso al segundo piso, en el que hay una puerta cerrada, utili-



zando las escaleras del noreste del primer nivel. Utiliza la dinamita en la puerta y el mechero en la dinamita para reventar la puerta. Si no te hiciste con el mechero en el taburete del bar del sur de Cobra, te puedes encontrar otro en las cajas del almacén del cementerio, en la superficie.

Luego tendrás que subir al segundo nivel a la sección sureste del nivel tres, en donde te enfrentarás al capitán Hawk y sus dos secuaces. Graba la partida antes de entrar a la habitación del capitán Hawk. Los puntos débiles del capitán son los ojos, las partes bajas y las axilas. Utilizad el Magnum y la M10. La munición para la pistola está a tu disposición en las tiendas de los subterráneos. Tras derrotar a Hawk, hazte con el mapa del nivel tres en un cofre de la sala que está vigilando, además de la llave esvástica de las ropas del capitán Hawk.

La llave esvástica abrirá la sala oscura que se encuentra en el centro del segundo piso. Graba la partida antes de entrar en la sala oscura. Entra y ve derecho hacia arriba, ignora la puerta que se encuentra en mitad de la sala o morirás de una forma espantosa. Puede que desees abrir la puerta para ver que es lo que te pasa, y luego recuperar la partida desde el momento en que grabaste por última vez antes de traspasar la puerta. Continúa hacia el norte y no atravieses la puerta que se encuentra en el centro de la habitación, o tendrás un encuentro sexual mortífero con una muñeca hinchable. Vete derecho a la habitación e ignorando la puerta, aparecerá ante ti un conmutador, que cuando se active ensanchará el pasaje del área noroeste del nivel tres y te llevará a la última bola cristal y a la pirámide.

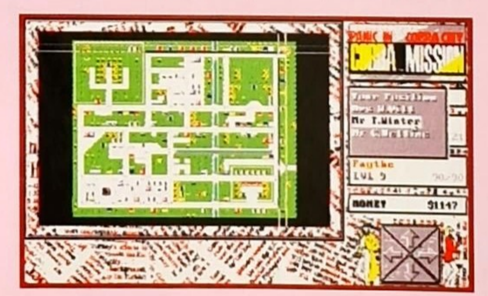
Una vez que se ha desactivado la última pirámide serás capaz de enfrentarte a Kaiser en la sección noroeste del nivel tres. Graba la partida antes de luchar con Kaiser y sus hombres. Tras derrotar a los secuaces del Kaiser, te encontrarás con el propio Kaiser, el principal jefe de Cobra.

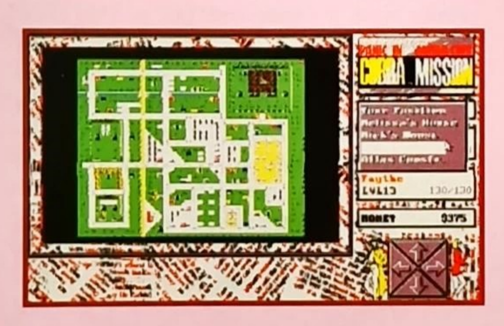
La batalla con Kaiser se divide en dos partes. En la primera, Kaiser lleva una camisa, golpéale encima de la nariz y deja que Faythe le atice con la varita mágica o con la pistola tranquilizante. En la segunda parte del encuentro, en la que Kaiser se mostrará a pecho descubierto, el ombligo es su punto débil. Deja que Faythe utilice el Magnum.

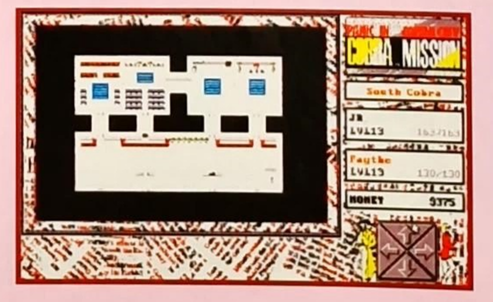
Una que hayas derrotado a Kaiser y salido del castillo, que explotará, se te dará la bienvenida al Centro de Cobra con un desfile por una de las calles, con los vítores de todos los ciudadanos. El juego termina en boda, pero con final sexual.

Esperamos que gracias a estas pistas, consigas terminar el juego de manera satisfactoria, sino para contigo, sí con los protagonistas. Te recordamos que el juego tiene dos posibles finales, descúbrelos tú mismo.

THE COBRA CREW







COMO SER UN DON JUAN

Steffie

✓ Primera parte del encuentro
BESAR LABIOS, BESAR CUELLO, TOCAR PECHOS, BESAR PECHOS, BESAR PECHOS

✓ Segunda parte del encuentro
2 SUSURROS, TOCAR PELO, TOCAR PIERNA, 2 TOCAR PECHOS, 3 VIBRADOR ...OPCIONAL, 2 BESO XXX, ¡¡¡METELA DENTRO!!!

Yvonne

✓ Primera parte del encuentro
SUSURRO, TOCAR PELO, BESAR LABIOS, BESAR LABIOS

✓ Segunda parte del encuentro
TOCAR PELO, TOCAR PECHOS, BESAR LABIOS, BESAR PECHOS, BESO XXX

✓ Tercera parte del encuentro
TOCAR PELO, TOCAR PIERNA, TOCAR PECHOS, BESAR LABIOS, BESAR PECHOS, 3 VIBRADOR OPCIONAL, BESAR PECHOS, ¡¡¡METELA DENTRO!!!

Melissa

✓ Primera parte del encuentro
3 BESAR LABIOS, 2 BESAR CUELLO, BESAR PELO, BESAR PECHOS, BESAR PECHOS

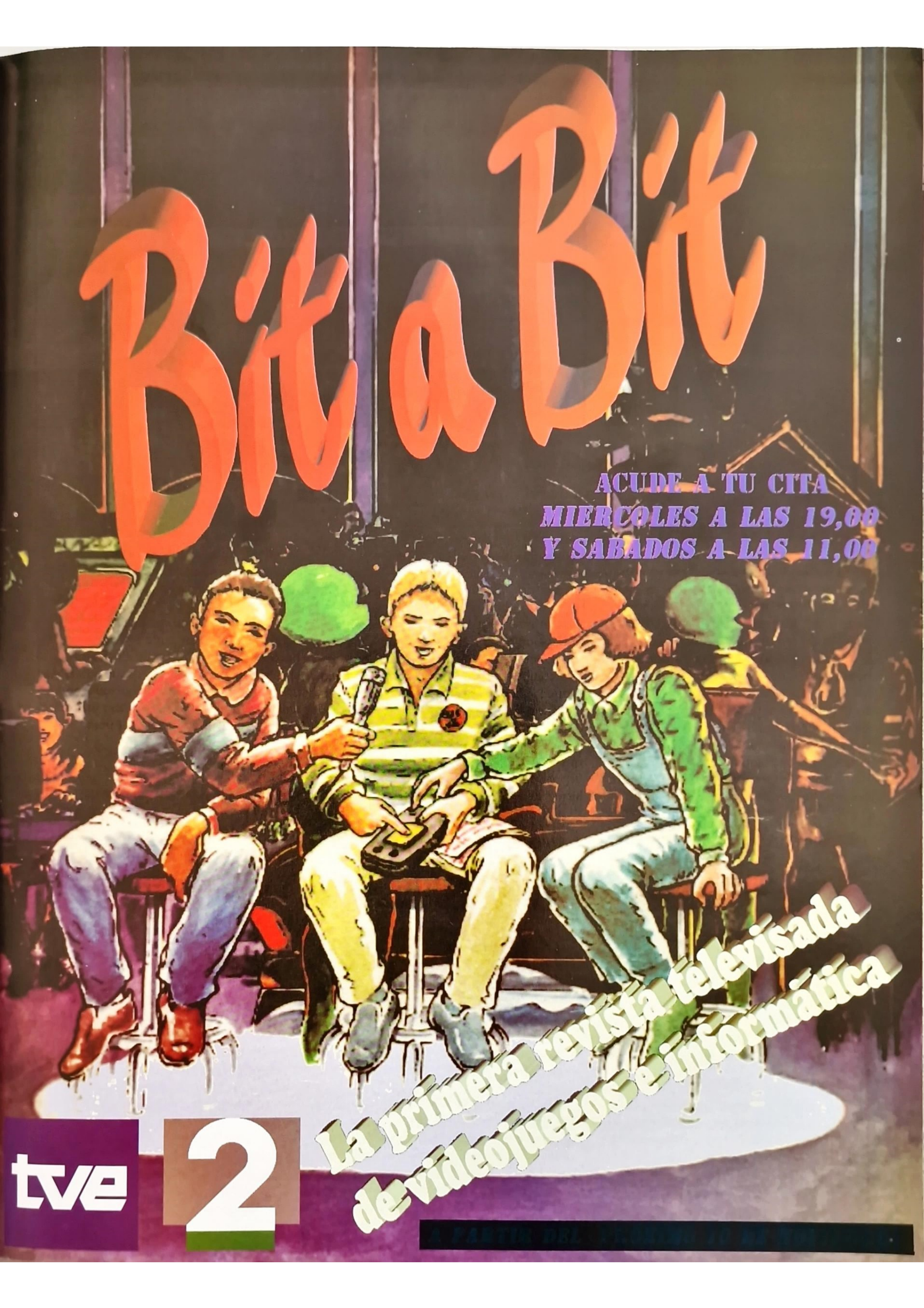
✓ Segunda parte del encuentro
2 SUSSURRO, 2 TOCAR PECHOS, TOCAR PELO, TOCAR PIERNA, BESO XXX, 3 VIBRADOR OPCIONAL, ¡¡¡METELA DENTRO!!!

Donna

✓ Primera parte del encuentro
2 BESAR LABIOS, 2 BESAR CUELLO, BESAR PELO, BESAR PECHOS

✓ Segunda parte del encuentro
2 BESAR PECHOS, TOCAR XXX O PIERNA

✓ Tercera parte del encuentro
2 SUSURRO, 2 TOCAR PECHOS, TOCAR PELO, 3 VIBRADOR OPCIONAL, BESO XXX, ¡¡¡METELA DENTRO!!!


Bit a Bit
ACUDE A TU CITA
MIERCOLES A LAS 19,00
Y SABADOS A LAS 11,00
La primera revista televisada
de videojuegos e informática
tve
2

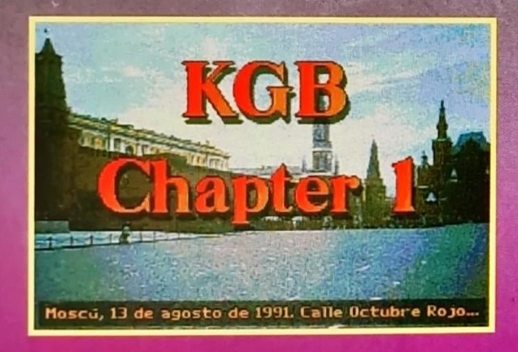
- OK Tricks & Tracks: KGB
- Compañía: VIRGIN.
- Distribuidor: ARCADIA .
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER.

KGB

El interior de la Unión Soviética. Si en alguna ocasión te has aburrido de ser un espía yanqui en cualquier lugar del mundo, ahora se te presenta la oportunidad de meterte en el pellejo de un oficial soviético del KGB. Tu misión será de lo mas espinosa: averiguar hasta donde están implicados determinados personajes de tu mismo cuerpo en actividades ilegales. Eres así como la policía de la policía. No es lo que se dice un buen destino.



ESPIONAJE







Tu historia se reduce a un traslado involuntario al Departamento P, procedente de la GRU, destinado en el 2º Directorio en Moscú. Hablas fluidamente cuatro idiomas y eres experto en asalto y lucha cuerpo a cuerpo.

CAPITULO 1

Al comenzar la aventura te encuentras en tu despacho del departamento P, con tu compañero. Casi inmediatamente eres requerido por el comandante Vovlov que te encarga una misión de rutina: investigar el asesinato de Golitsin, un ex-miembro del KGB que ha muerto en circunstancias poco claras. Te diriges a la oficina de Golitsin. Allí tendrás que enseñar tu documentación oficial al soldado de guardia que está en la puerta. Pasa dentro e investiga todo lo que veas. No debes olvidar recoger las cerillas ni la caja del escritorio, así como la grabadora y las pilas. Para inspeccionar el archivador pide la llave al guardia de la puerta. Después recoge lo que haya dentro.

Pasado un pequeño tiempo, el guardia te comunicará que ha llegado la hermana de Golitsin. Interrógala sobre su hermano. Habrás de ser muy amable o muy duro para que al salir te ofrezca una cinta grabada que su hermano le dejó. Cógela y escúchala (podrás hacerlo con la grabadora y las pilas). Ahora ya puedes irte, sin olvidar la cinta ni las cerillas. A la salida devuelve al guardia la llave del archivador y vete.

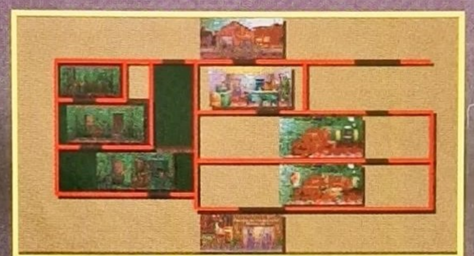
No vayas directamente al departamento P. Antes pasa por casa del tío Vanya para recoger en tu habitación los dólares que están en el cajón de tu mesilla de noche. Luego vuelve al departamento P.

Una vez allí entregas la cinta a Vovlov, que te permitirá continuar con el caso. Tendrás que identificar a "Hollywood", averiguar lo que puedas del Club del Progreso Entusiasta e informar de todas las actividades criminales si las hubiera.

Al llegar a la calle Kurst, evita a los transeúntes. Entra en el bar y charla un poco con el camarero. Evita siempre mencionar los nombres de Hollywood y Comprador 2 al cliente elegante del fondo; es un gangster y no te conviene. El camarero que se llama Yuri te dirigirá a los apartamentos al preguntar por Hollywood. Antes de dirigirte allí tendrás que conseguir una carpeta que está en la oficina del primer piso, entrando por la puerta lateral a la izquierda del bar (necesitarás las cerillas). Una vez que poseas la carpeta puedes dirigirte a los apartamentos. Lee la placa de latón y dirígete al apartamento 7 a hablar con el portero. Al llamar a la puerta descubrirás que ya no vive allí, tendrás que recoger información de Zhanna que es la chica que habita allí ahora. Dile que estás haciendo una encuesta y que quieres pasar dentro. Una vez allí, dile la verdad pero evita mencionar el KGB, la milicia o los

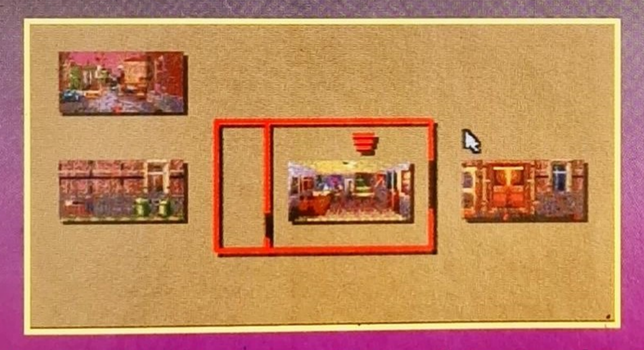


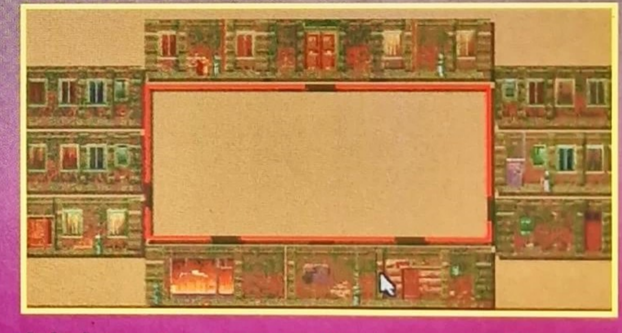












detectives privados. Te dirigirá finalmente a Belussov del apartamento 5.

Una vez en el descansillo, habla con Belussov. Menciona la prisión de Lefortovo y sonsácale la información siguiente. Esta te conducirá a visitar el apartamento 4, allí vive Ruymin. Háblale de la Isla de Wrangel y que te informe de sus vecinos. Se referirá sobre todo al inquilino del apartamento 6 y a su carnicería. Esta información no es suficiente, pero te proporciona una excusa para entrar en su tienda a ver que pasa. Para ello tendrás que abrir la puerta lateral con una ganzúa.

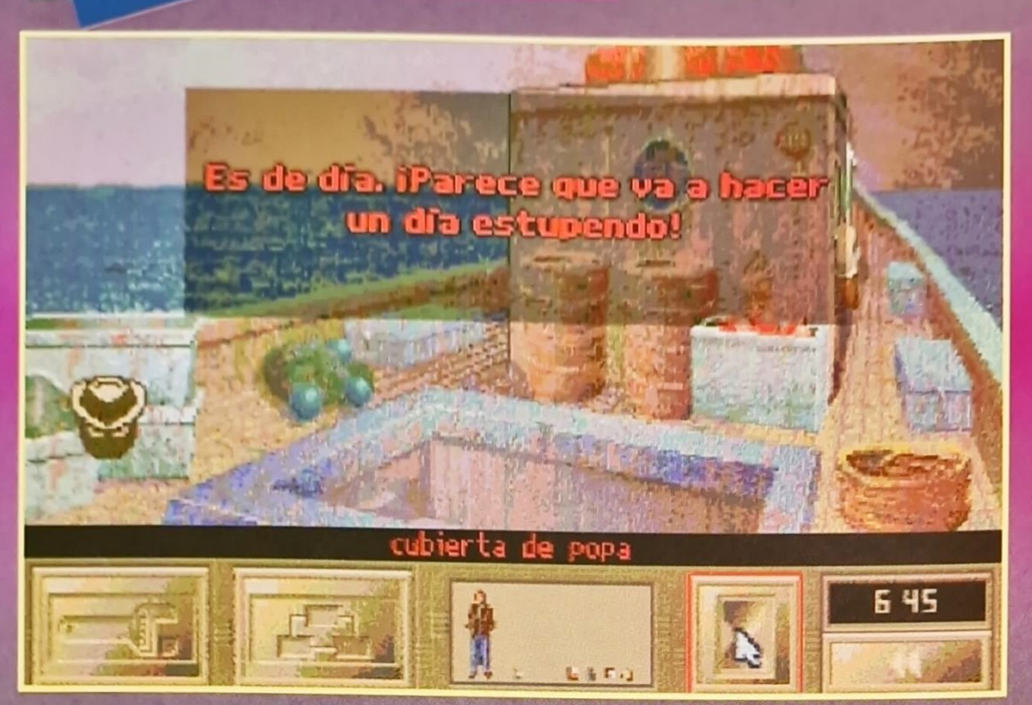
Lo que necesitas está en poder de los dos punkies con los que te has cruzado en el vestíbulo. Sígueles arriba y entra en la puerta de la derecha, no sin antes deshacerte de la carpeta. Es del director del Club Progreso Entusiasta y no le hará gracia que la tengas tú. Al entrar tendrás ciertas dificultades; la mejor manera de pasar es ofrecer 30 dólares al director. Una vez dentro te interesa ponerte en contacto con el punkie de la derecha de la habitación por donde entraste. Después de un poco de conversación te ofrecerá una película.

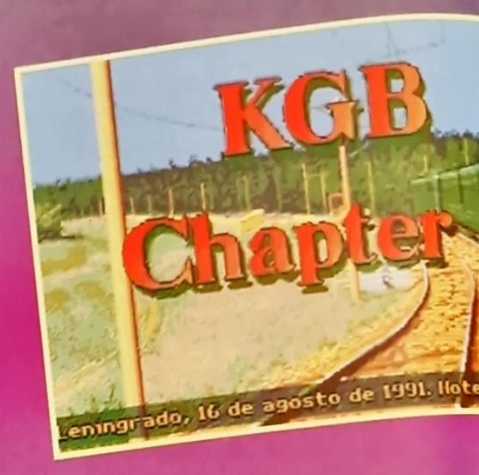
Cómprala por 5 dólares y te suministrará información sobre los clientes. Cuidado con los gemelos, son unos brutos y los que viste en el vestíbulo están especializados en primos. Ojo.

Evita coger el dinero que encontrarás en la papelera del servicio. Espera a que un joven entre y salga. Luego entra tú y registra de nuevo la papelera.

Encontrarás una bolsita de plástico con polvo blanco; arrójala al inodoro. De vuelta a la sala entabla conversación con la pareja de matones especializados en primos. Querrán llevarte a algún sitio, síguelos y espera a que te quieran registrar. En ese momento ataca al más grande (Lyonka), al que derribas sin problemas. Regístrale y encontrarás la ganzúa que necesitabas. Le has matado así que tendrás que esconderlo en el cubo de basura.

Vuelve a la puerta lateral de la carnicería y utiliza la ganzúa. Entra sin entretenerte en la primera habitación. En la si-





guiente encontrarás un botón junto a un diodo rojo apagado bajo la caja registradora. Pulsa el botón y entra en la cámara frigorífica. Allí puedes observar una serie de cuerpos colgados en ganchos de carnicero. Esto sí es suficiente para presionar al inquilino del apartamento 6. Vete dejándolo todo como estaba, no olvides volver a pulsar el botón para que se apague la luz roja del diodo. Una vez en la calle dirígete a los apartamentos e interroga al carnicero del 6. Te contará una historia interesante sobre Verto y otros que se dedican a actividades criminales. Escucha todo lo que tenga que decir. A continuación sal al rellano y espera a que la anciana salga a dar de comer a los gatos. Entra en su apartamento y registra la habitación que tiene los aparatos electrónicos. Hagas lo que hagas, Verto y los gemelos te capturan y te encierran en un cuarto. Busca un micrófono bajo la mesa y destrúyelo. Cuando llegue la chica que se llama Rita no le digas nada de nada.

Poco después traerán a un americano. Permite salir a Rita sin daño ninguno. El americano desconfiará de ti, así que muéstrale el micro roto. Después oirás unas palabras en la habitación de al lado. Luego debes escuchar tras la puerta y enterarte de la afición de Rita a la cocaína.

Examina la caja de plástico que hay sobre la puerta y exhorta al americano a hacer sonar la alarma. Cuando Verto se haya ido intenta dialogar con Rita. Hazle saber que Verto no la necesita y que tu puedes proporcionarle toda la cocaína que quiera porque tú la cogiste de los servicios del Club. Dile que la llevarás contigo. Cuando abra la puerta atácala. Podrás librarte de ella. El americano querrá irse pero tu debes esperar. Recoge todo lo que encuentres en el cuarto del vídeo, incluyendo unas cintas y una cámara fotográfica. Puedes echar un vistazo a la cinta que compraste al punkie. Vuelve a la sala y recoge todo lo que hay en el cajón. Haz una instantánea al papel blanco y devuélvelo al cajón. Al poco tiempo escucharás ruido en la puerta. Escóndete detrás y espera a que Verto entre. Le atacas por la espalda y le coges todo lo que tenga. Haz una instantánea del papel azul y devuélveselo. Visualiza las dos instantáneas que has sacado. Después puedes irte al departamento P.

Tendrás que informar al comandante Vovlov. A pesar de la bronca, si lo has hecho todo correctamente te enviará al despacho y luego tendrás una entrevista con el coronel Galushkin. Las respuestas a sus preguntas son: ir a Leningrado, al Parque Ladoga a las tres de la tarde del 16 de Agosto, 1991.

CAPITULO 2

Una vez en la habitación del hotel, lo primero que has de conseguir son instrucciones. Intenta salir de la habitación y sonará el teléfono. Contesta. Te darán las claves para descifrar el mensaje que está en el neón del cuarto de baño. De acuerdo con él y con la información que te suministró Guzenco sobre cómo descifrarlo obtienes la primera indicación. Debes apagar tres veces consecutivas la luz de la habitación y luego llamar al teléfono que te han suministrado: el 37452.





Tu supervisor te proporcionará instrucciones y algunas pistas. Es interesante que leas los expedientes y las órdenes de la misión. Antes de dirigirte al Departamento 7 debes dejar en tu habitación todo excepto tu D.I. (identificación y tu dinero). Ahora ya puedes dirigirte al Departamento 7.

Fíjate en que la entrada no es la puerta frontal (eso es el garaje) sino la entrada lateral señalada por una flecha. En la puerta tendrás que informar al guardia de la puerta que te conducirá a presencia de Kusnetzov. Allí puedes obtener permiso para curiosear por el departamento y te llevarán a presencia de Agabekov. Asegúrate de fijarte en sus números de teléfono. Cuando éste acabe lo que está haciendo se dirigirá a ti. Charla brevemente con él y entra en la oficina junto al ascensor. No hay nadie, así que telefonea a Agabekov por la línea externa. Dile que dispones de información sobre el nuevo visitante procedente de Moscú, y que le verás en frente del edificio en tres minutos.

Abandona esa oficina y cuando Agabekov salga de la suya entre y mira en la papelera. Coge la colilla de cigarro puro y abandona la sede del Departamento 7. Vuelve al hotel, recoge tu equipo de sonido y fotografía y dirígete al parque Ladoga. Una vez allí, coloca el micrófono en el banco del parque (por la senda), pon la grabadora en marcha y escóndete en el árbol o la estatua. Llegará un hombre y luego Romeo con un maletín. Tras marcharse Romeo sin el maletín, su contacto se irá también. Recoge el micrófono rápidamente y sigue al contacto de Romeo hasta el Metro. Allí se reunirá con otro hombre (Chapkin). Cuando ambos se vayan sigue al contacto de Romeo hasta el almacén.

Para entrar marcará una clave que podrás ver si usas la cámara. Espera a que salga y entra después. No toques nada, ve hasta la oficina que hay a la izquierda de la escalera, en la trastienda y coloca el micro en el escritorio.

Después sube al desván y coloca deja la grabadora en funcionamiento. Sal por donde entraste y ve al bar. Pasa al baño y quita el cerrojo de la ventana. Sube al desván, quita el cerrojo del tragaluz y sal a los tejados. Desde allí puedes introducirte de nuevo en el almacén. Baja a la trastienda y escóndete en las cajas. Poco después llegaran un par de hombres y más tarde un hombre elegante.

Espera escondido hasta que salga y síguele rápidamente cruzando los tejados y saliendo por la ventana de los servicios. Se dirige al metro. Le sigues y llegas hasta la cocktelería del hotel Syevyermaya Zvyezda. Espera y aparecerá Agabekov. Síguelos hasta el vestíbulo y espera a que Obukov se vaya. Ve tras él hasta el almacén, introdúcete en la trastienda y permanece oculto hasta que Obukov se vaya. Es el momento de irse. Pasa por el desván y escucha las conversaciones grabadas con los auriculares (casi todas se han producido en la oficina del jefe de la banda, Mechulaiev). Pon la grabadora de nuevo en marcha y sal a través del tragaluz.

Ya de vuelta en el hotel Gostinitsa, vete al callejón de atrás y espera a "Degollador". Cuando aparezca enséñale tu D.I. y contesta sinceramente a sus preguntas. Las respuestas son: encontraste un cigarro en el despacho de Agabekov; los que trabajan con los vídeos son Mechlulaiev y Savchenko; el contacto con Moscú es Yakuchev; Victor Mastnev es quién realizará la operación; serán intercambiados por crack; el señor X es Agabekov.

De vuelta en tu habitación, espera hasta las siete y media. A esa hora aparecerá tu supervisor (Savinkov) con un cadáver. Dirá que pretendía matarte y deberás registrar el cuerpo. Coge la gabardina y el sombrero. Llama al teléfono que se encuentra en la mano del cadáver y responde: Si, sube, sube. Con esto conseguirás que el cómplice del asesino suba a la habitación. Para engañarle ponte la gabardina y el sombrero, esconde a su amigo en el baño y apaga la luz.

Cuando entre Savinkov le aporrea por detrás y le obliga a hablar. Ahora debes deshacerte del cuerpo. Para ello tienes que hacerle pasar por un borracho que ha caído al canal. Consigue una botella de vodka en una de las habitaciones de tu planta y rocíale bien. El resto de la botella se la das a los mendigos que están en el callejón que te dejarán vía libre. Arroja al cuerpo al callejón y al bajar dile al recepcionista que alguien está armando mucho escándalo y apodérate de la silla de ruedas que hay en la recepción. Ve a buscar al muerto, siéntale en la silla y arrójalo al canal. No te preocupes por la milicia si has hecho todo según el plan.

Vuelve a tu habitación y espera a Savinkov. No le digas nada de Degollador. Te dará instrucciones y algunos indicios para investigar en el hotel Syevyermaya Zvyezda quién ha enviado a esos asesinos. Lo primero es dirigirse al almacén y recoger la grabadora del ático para escuchar las nuevas conversaciones. Guárdate la grabadora, el micro no ya que la oficina está cerrada con llave. Ahora ya puedes ir al hotel Syevyermaya Zvyezda.

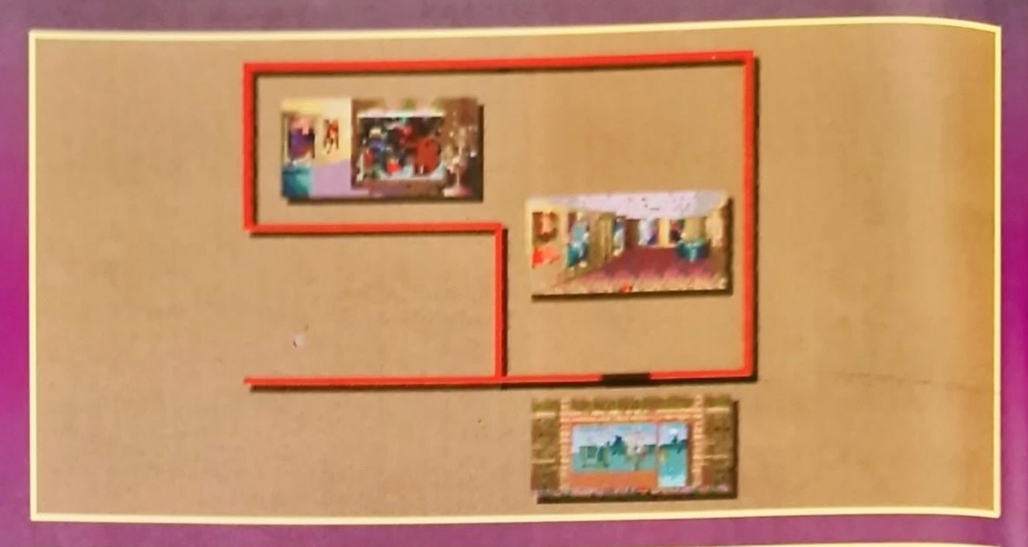
Entra en el bar del hotel y habla con la rubia de la minifalda (Natascha) sobre la habitación 304. Cuando entre su amiga (Tamara) le propones ir a la habitación y te pedirá dólares americanos. Lo que debes hacer es ir a hablar con Greenberg.

Te interceptará una mujer, Wallace, ve con ella al vestíbulo pero no le digas nada de interés. Consigue los dólares que te ofrece y vuelve a la cocktelería a hablar con Greenberg. Contesta a sus preguntas sinceramente y obtén algunas respuestas. Luego puedes subir con Tamara a la habitación ($50), hacerla hablar sobre su otra habitación, la 416, te costará otros $50. Sube a la 416 e inspecciónala a fondo. El espejo va a resultar ser de doble dirección.

Rómpelo con el cenicero que encontrarás y entra en la 418. Examina todo y hazte con la foto de Chapkin. Sal de nuevo y vuelve a tu hotel. Podrás descansar toda la noche, pero antes no olvides dejar la grabadora en la mesa, preparada para reproducir (*playback*) con una orden vocal. Echate a dormir.

Chapkin de despertará de forma violenta. Obedécele y entra en el baño. Una vez allí contéstale utilizando alguna frase que contenga la palabra clave que activa la grabadora. Cuando se vuelva, atácale. Regístrale y consigue la jeringuilla. Inyéctale su contenido y podrás interrogarle a placer. Es importante informarse sobre Kusnetzov y Victor Matsnev. Cuando muera, escóndelo en el armario. Poco después llegará Savinkov al que debes comentar los nuevos descubrimientos de Kusnetzov. A cambio te proporcionará una cámara que funciona correctamente.

Ha llegado el momento de desobedecer a Savinkov. Acude a la cita con Degollador. Allí verás al vagabundo de anoche con un periódico, intercámbiale su periódico por la cámara. Ve a la cabina que hay en frente de u hotel, espera la llamada (11:15) y contesta. Habla con Degollador y consigue la información que desees.



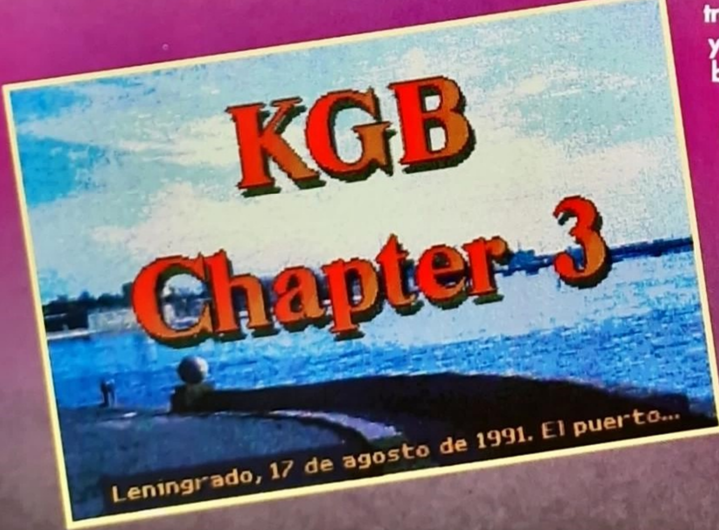


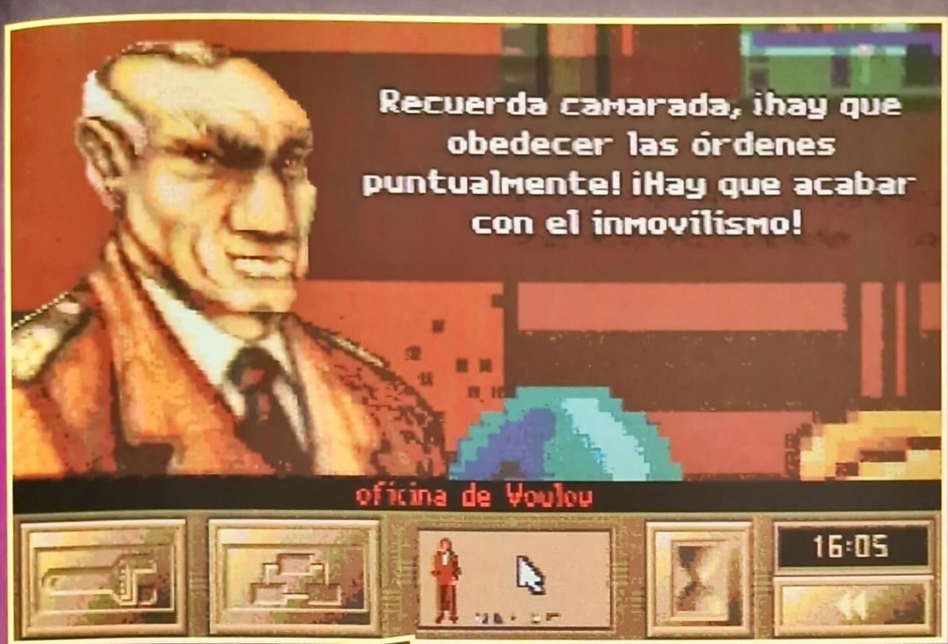
Te dirá que va conseguir la dirección de Yakuchev al día siguiente por la mañana. No se te olvide acudir a la cita que tienes con Greenberg en el parque Ladoga. Entre otras cosas te dirá que Yakuchev pertenece al Paymat.

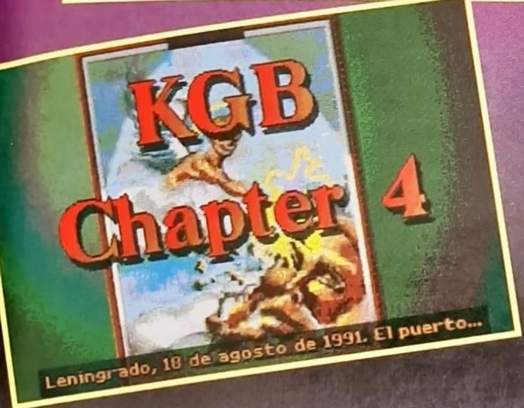
CAPITULO 3

Es el más corto de los cuatro. Apareces en un muelle y no puedes acceder al barco.

Tírate al mar y sube al barco. Debes de esconderte en las cajas de pescado para que no te descubran. Pasado el peligro baja a la sala de radio y entra en la habitación contigua. Apodérate de las objetos que están en la litera de abajo y vuelve a la cubierta. Arroja la botella de ron por la borda izquierda del barco, así te librarás del marinero. Cuando el camino esté libre, baja a la sala de máquinas (en la cubierta de popa) y escóndete en el armario. Verás llegar a Savinkov y al capitán del barco. Poco después el barco zarpará. Espera a que el mecánico (Kapiton) se quede dormido. Cuando se estropee la maquinaria utiliza el cinturón para repararla y escóndete de nuevo hasta las nueve y media de la noche. Sube a cubierta y escóndete en las cajas de pescado de proa. Desde allí verás llegar a Wallace a las doce de la noche. Cuando todos se vayan sigue a los que se han metido en el cuarto de radio y escucha la conversación tras la puerta. Cuando acaben sube a cubierta y escóndete en las cajas de pescado de nuevo. Espera y a las cinco de la mañana Wallace se irá. Cuando puedas vuelve a la cubierta de atrás y escóndete en las cajas. A las 6:45 amanecerá y a las 7:30 el Victor Matsnev arribará a puerto. Arrójate al mar y vuelve al puerto. Este es el final del capítulo 3.







CAPITULO 4. EL FINAL

Comienzas en el mismo muelle 19 que el capítulo anterior. Dirígete a la sede del departamento 7 y espera en la puerta del garaje a que salga Agabekov en un taxi a las 9:15. Síguele en un taxi hasta la calle Progreso de la Humanidad. Allí Agabekov saldrá con una enfermera en el coche dejándote plantado. Entra en el Instituto y diles a los guardias que quieres ver al director. Interrógale y presiónale un poco pero no le digas que no trabajas con Agabekob. Tienes que conseguir que te diga que el profesor se encuentra en el laboratorio junto a la habitación 3. Cuando cruzas la habitación apareces en una sala verde, en la que te encierran. Te harán unas preguntas a las que es mejor que contestes sinceramente hasta el final, debes hacerle saber que eres Rukov y que esto es una investigación, que debe hablar con el director. Cuando consigas que te abra las puertas debes pasar al laboratorio e interrogarlo. Hazle saber que no eres compañero de Agabekov y que está siendo investigado. Intentará huir, así que debes detenerle pulsando el botón que se encuentra en la mesa, junto al amplificador pequeño. Una vez que le hayas encerrado podrás hablar con él a través del micro sobre el amplificador pequeño. Para que conteste sinceramente deberás esperar a que se ponga nervioso.

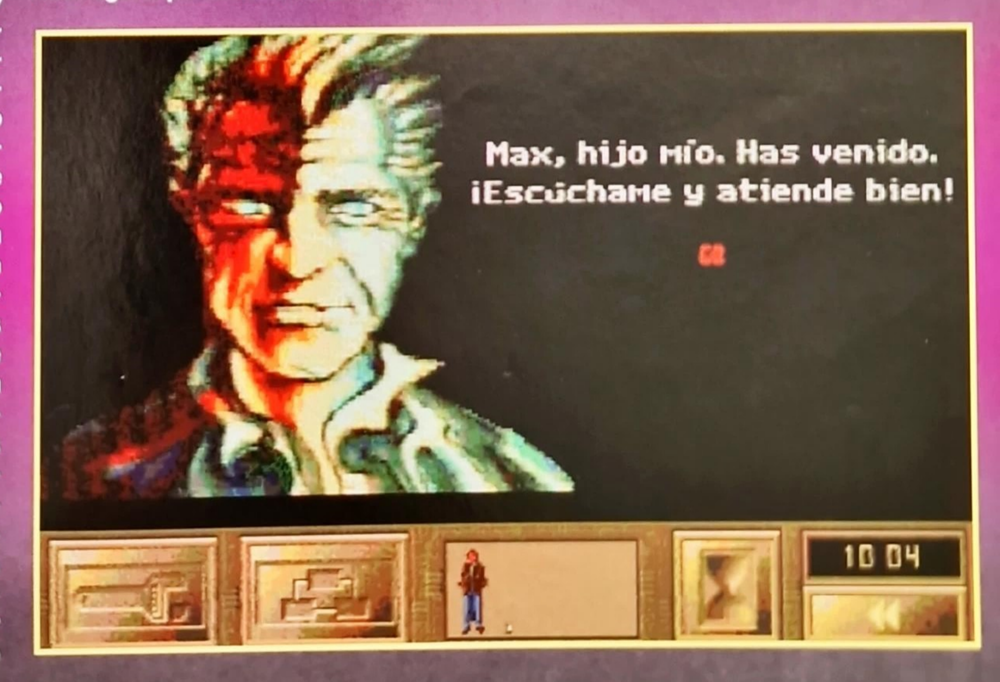
Mientras le haces esperar entra en el armario grande, donde tendrás una visión de tu padre, que te proporciona información útil más adelante. La primera vez que habla contigo no es del todo sincero (lo sabes porque se cuando miente se ilumina la bombilla roja de la pared). Hazle esperar un poco más y entonces se pondrá nervioso de verdad. Consigue que responda a tus preguntas rápidamente. Al final muere de un ataque, así que es conveniente que las preguntas estén bien seleccionadas. Cuida de enterarte como tratar a los pacientes y cual es su misión en la conspiración. A la salida de la sala verde, interroga al paciente de la habitación tres. Utiliza la información del profesor para cambiar la personalidad del enfermo y obtener más datos del secuestro.

Abandona el Instituto y dirígete a tu hotel donde tienes una cita con Degollador, que había prometido conseguir la dirección de Yakuchev. Allí te encontrarás con el mendigo de la otra noche. El tiene información sobre Yakuchev. Te envía a la calle Gorki. Llegas y te introduces en el apartamento sin ninguna dificultad y allí encuentras a Greensberg. Yakuchev está muerto.

Interrógale sobre lo ocurrido. A la hora de preguntar no se te olvide mencionar las distintas frases que te dijo tu padre en la visión. Al final pregúntale si puede indentificar "La Patria" como algo conocido. Te indicará la dirección de una galería de arte, a donde debes dirigirte en seguida.

Entra la galería y mantén ocupada a la directora hasta que sea llamada al otro lado. Aprovecha la ocasión para esconderte en el armario y espera a que cierre. En cuanto haya vía libre coge el abrecartas del escritorio y quita el sable de la estatua. Usa el abrecartas en el hueco de la estatua y conseguirás abrir una puerta secreta tras un cuadro. Entra. Verás una figura conocida pero no podrás hablar con ella. Inmediatamente después llegan Savinkov y Vovlov tras una pequeña discusión Savinkov muere de un disparo de Vovlov. Te contará toda la historia y te pedirá que asesines a la persona encarcelada. Debes de negarte e intentar hacer tiempo. Posteriormente llega tu tío Vanya y te cuenta la verdadera historia de lo que ha pasado. En un intento de Vovlov para asesinar a tu tío tendrás que tomar cartas y disparar a Vovlov cuando esté en el suelo. Al final, ¡sorpresa!

SERGIO TORRES

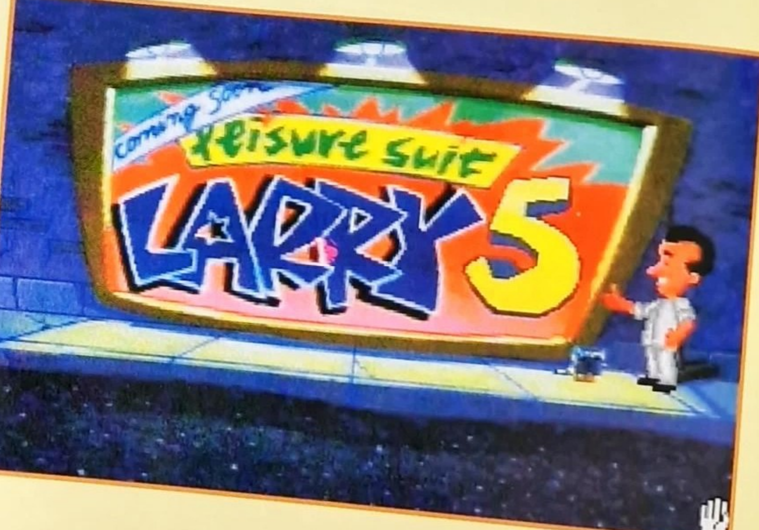


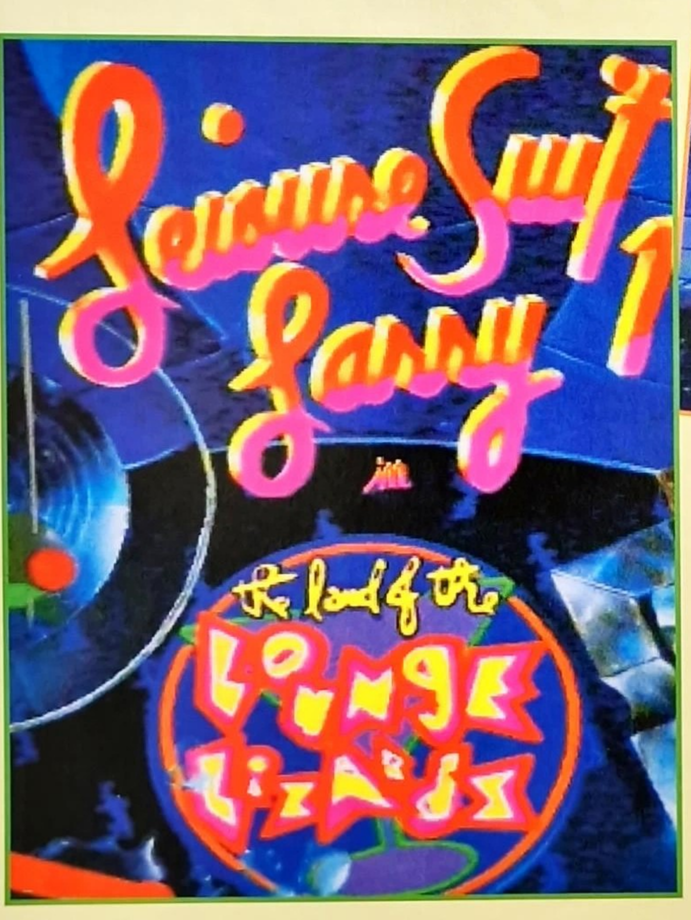


- OK Pack Games: LARRY I Y V
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, ADLIB, SOUND BLASTER

LARRY I Y LARRY V

DESAFORTUN EN EL JUEGO





¿Quién lo diría...? Hasta los tontos tienen suerte. Pero la de Larry, es una suerte creada por la ficción. Tú, si necesitarás verdadera suerte para guiarlo a través de las entrañas del ordenador. Tienes dos oportunidades para ello: Larry I y Larry V. ¿También querrías el II, III y IV..? ¡ Pues no te pases, y aprovecha el pack que Sierra te presenta, no vayas a quedarte sin ninguno ! ¡¡¡ Es una oportunidad única !!!

Los porteadores llevaban altas las antorchas. En la oscuridad remota de la senda que conducía a la cúspide de la montaña, se dibujaba borrosa la entrada a la cueva. Dentro, el frío y la humedad hacían mella en los más fuertes y el pánico se apoderaba de los débiles con facilidad. En las estancias más escondidas, una fosforescencia delataba la presencia del oráculo. Yo fui enviado expresamente para responder las preguntas de Aquel...

— ¿Hay algo que yo pueda decirte y que tú no sepas...? Dije refiriéndome a Larry, al tiempo que me arrodillaba sobrecogido.

— Síiiiiiii, -contestó la Voz- - Dime, ¡oh Innombrable! qué es.

— ¿Cuáaaaaaanto mide? - Un metro cincuenta más o menos.

— Dios míiiiiiio, si que esssssss grande. Espantosamente grande.

— No es tanto -repuse-; yo casi dos metros.

El estruendo que produjo el oráculo -femenino en aquella sociedad matriarcal-, al caer desde lo alto del pedestal, ha sido recordado durante mucho tiempo en los alrededores. Sobrecogido y jubiloso al mismo tiempo; en coma por la impresión, murió allí mismo, presa de las desbocadas fantasías de su mente femenina.

— Pues no es para tanto. Yo me considero una persona normal tirando a la baja.

No se qué es lo que pasa. Me ha ocurrido con otros oráculos al hablar de Larry con ellos. Y es que la gente de hoy se escandaliza por cualquier tontería como la estatura...

En fin, baile, bebidas, chicas, sexo, matones, rock`n roll... esa es la vida que lleva Larry. Un desperdicio ¿no? Pero si a ti te gustan esa clase de cosas, te daré algunas directrices para que puedas llevar a cabo la misión de ayuda que se te ha encomendado con él.

Verás, en el pack, vienen las entregas I y V. Básicamente, la forma de jugar cada una de ellas, es la misma. Lo que en realidad cambia, es la aventura gráfica a completar. Los sistemas mediante los cuáles puedes comunicarte con Larry, son el teclado, el ratón o el joystick. Yo siempre uso el ratón, porque es mucho más cómodo y rápido, pero eso lo dejo a tu elección.

En el borde superior del monitor, una vez que hayas comenzado a jugar con Larry, puedes encontrar los iconos que van a permitirte usar todas las posibilidades que el juego te ofrece. Cada vez que cambies de icono, cambiará también el cursor por regla general, es decir que si estás en modo "ver", y quieres coger o accionar algo con la mano, el cursor pasará de ser un "ojo" a ser una "mano". Entre el conjunto de símbolos puedes encontrar el icono de AYUDA, representado por una interrogación. Puedes consultarle casi cualquier cosa que necesites en relación con el juego.

El icono ANDAR, sirve para mover a Larry a lo largo y ancho de toda la pantalla, dirigirlo hacia determinados lugares para hablar, coger objetos, etc...

MIRAR: sirve para obtener información instantánea acerca de los objetos del juego en el momento en que te encuentres del mismo. Ejemplo al canto: te encuentras en una habitación y no tienes idea de qué son los objetos que hay encima de la mesa. Pues con el icono mirar, situando el "ojo" encima del objeto y pulsando, aparecerá un texto que te dirá qué es lo que tienes encima de la mesa.

ACCION: representado por una mano, sirve para coger objetos o accionar mecanismos que puedan servir a tus propósitos en el juego. Colócalo allí donde quieras actuar y pulsa.

El icono HABLAR: a través del mismo puedes comunicarte con el resto de los personajes del juego. Colocándolo encima de la persona o cosa a la que quieras diri-





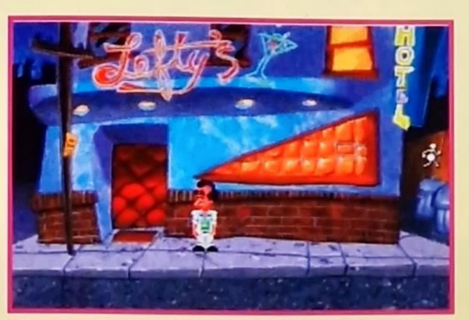




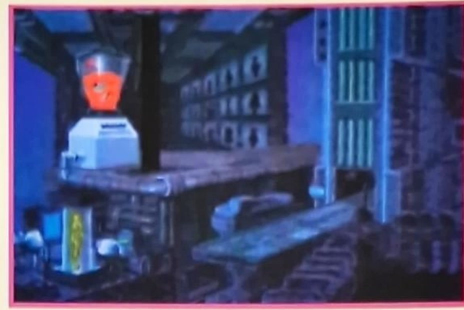




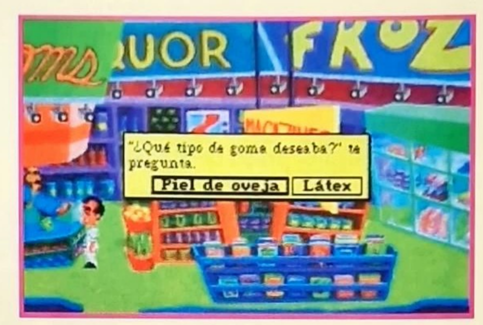












girte, comenzará un diálogo que a veces puede ser bastante interesante...

Con ARTICULO podrás ver el último objeto del inventario que hayas seleccionado, y con INVENTARIO, podrás verlos todos al mismo tiempo para seleccionar aquel que sirva tus intereses.

Por último, el icono del SISTEMA te permitirá configurar la velocidad, volumen del sonido, reiniciar, salir, cargar, salvar juego, etc... Todo lo necesario para ajustar a tus preferencias las posibilidades del juego.

Una baza importante que te ofrece Sierra, es que si te ves atascado y necesitas pistas, puedes encontrar libros de pistas poniéndote en contacto con tu tienda de software habitual.

Como es natural, notarás diferencia entre la calidad buenísima de Larry I y la de Larry V, donde sin hacer sombra al primero de la saga, son apreciables las mejoras que se han llevado a cabo desde que comenzó a rodar éste pícaro. Todo evoluciona y progresa, y los programadores de Larry no iban a ser menos.

Así, en Larry I, tu misión, a parte de pasar una inolvidable noche en la que puedes llegar a conocer a la chica de tus sueños, deberás hacer que Larry pierda su timidez y otras cosas... Es una divertida aventura picante en la que podrás apreciar las estupendas ilustraciones digitalizadas, su espléndida música, la increíble animación tridimensional... en fin, tan real como la vida misma. Puede que incluso te lleves algún desengaño...

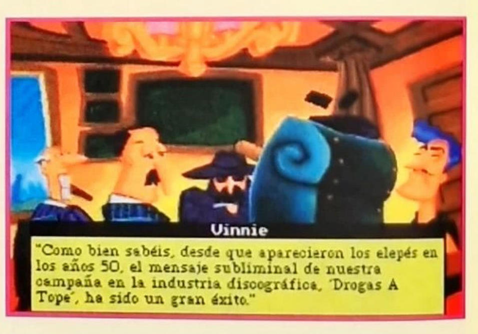
Con Larry V, tu misión será mucho más compleja. Deberás realizar audiciones con diversas azafatas para el programa más caliente de la televisión, pero te encontrarás con los impedimentos de la mafia, y sabes por experiencia que no es precisamente muy agradable, sobretodo si alguno de sus dirigentes te regala con el "Beso de la Muerte"...

Patti, una espía novata del F.B.I., colaborará contigo ayudándoos mutuamente a desenredar el embrollo más picante de la historia de los juegos informáticos.

La música corre a cargo de Craig Safan -nominado al Emmy-, fabulosos gráficos pintados a mano, y la misma facilidad de manejo que en la primera entrega de las aventuras de éste golfo.

¡Ah!, se me olvidaba: cuando viajes en avión -Larry V-, cambiarás de personaje entre Larry y Patty: ¡Doble trabajo, doble diversión! ¿No te parece graciosísimo?, ¿lo más gracioso que has escuchado en tu vida? ¡Pues no!, es una de las put.... más grandes que te podían haber hecho los











programadores, porque llegará un momento que te volverás loco, deseando resolver de una vez por todas el maldito juego... pero es una delicia, te lo puedo asegurar.

En fin, ya te dejo. Al terminar esta plastez de artículo que has tenido que tragarte para poder visualizar "en tu fuero interno" -a que es lo más hortera que he dicho hasta ahora- la idea de lo divertido que puede resultar jugar los dos Larry, viendo así una evolución de la que pocos han podido ser testigos, tengo que darte -al menos- algunos consejos publicitarios... ¡es broma!, son consejos para que pueda serte más llevadera la carga de tener que ayudar a éste parásito de la sociedad a cumplir su misión.



En primer lugar MIRA por todas partes, regatea, explora, inspecciona, pulula, palpa, coge, recorre, aprehende, y observa cuidadosamente cada uno de los rincones de cualesquiera sitios que aparezcan a lo largo del juego.

En segundo lugar, DIBUJA UN MAPA según vayas avanzando por el juego, porque a veces puede llegar a ser tan enreversado que no te será difícil perderte. Si ignoras una zona, podrías desperdiciar una pista importante.

Permanece alerta todo el tiempo , no te desanimes -para eso está el libro de pistas-, busca ayuda cuando la necesites, por ejemplo jugar con un amigo y sobretodo, salva con frecuencia las partidas, porque puedes quedarte colgado a mitad de una, por un corte de luz y perder todo lo que -con tanto esfuerzo- te ha costado lograr.

En definitiva, tienes dos joyas en las manos, y espero que no sea como echar perlas a los cerdos: ¡ No las desperdicies !

JOSE VILLALBA MEDINA





Si desea más información acerca del mundo de las aplicaciones para PC podrá encontrarla en El Usuario de MS-DOS y El Usuario de Windows de Anaya Multimedia.

El comando BACKUP

Es posible que muchos de los usuarios de MS-DOS al revisar la larga lista de comandos del sistema operativo, hayan pasado la página al leer el nombre BACKUP, asustados por la enorme cantidad de parámetros que admite o acaso por encontrarlo poco útil.
A lo largo de este artículo intentaremos mostrarle tanto la utilidad que tiene como lo fácil de su uso. De este modo esperamos que si no lo ha utilizado comience a sacarle partido, y si ya lo usa pueda aprender algo más del modo en que opera y optimice su uso.

El comando BACKUP sirve para copiar ficheros. De este modo es igual que el comando COPY o XCOPY. Sin embargo su utilidad radica en:

- El modo físico en que se realiza la copia.
- Los parámetros opcionales añadidos.

Esto lo configura como un comando dirigido a la realización de copias de seguridad. Es decir, para poner a salvo sus ficheros sin que estén disponibles como los que copia con COPY, pero sí en caso de que tenga algún problema con su sistema. Además permite copiar los ficheros optimizando el uso del espacio libre de los discos: en el mismo disco copiará mas ficheros con BACKUP que con COPY.

Para comprender la diferencia entre los comandos COPY y BACKUP, vamos a dedicar algunas líneas a explicar cómo almacena físicamente el DOS los ficheros en un disco. Cuando el usuario realiza un formateo de disco (duro o flexible), utilizando el comando FORMAT, éste queda organizado lógicamente en pistas y sectores que dividen el disco en unidades mínimas de almacenamiento: el sector. El tamaño en bytes de cada uno de estos, depende del tipo de disco pero en general es de 512 bytes. De este modo un disco de 5,25 pulgadas de doble densidad, con capacidad para 360 Kb se estructura en 720 sectores, resultado de la organización lógica en 2 caras, 9 sectores por cara y 40 pistas. La asignación del área de ficheros del disco para almacenar a uno cualquiera de éstos se realiza siempre en grupos de sectores contiguos denominados clusters; dependiendo del tipo de disco el tamaño de un cluster puede ser de 1 sector (1,2 Mb, 1,44 Mb), de 2 (360 Kb, 720 Kb), o de 4 (20 Mb del IBM PS/2 26), etc. De esta manera el número de ficheros que es susceptible de ser almacenado en un disco depende (entre otras consideraciones como el tamaño de la FAT o del directorio raíz) en razón inversa del tamaño de éstos y del número de clusters disponibles. Más precisamente: un fichero en disco se almacena siempre en un múltiplo entero de clusters independientemente de su tamaño, de modo que para el disco del ejemplo anterior en el que cada cluster se corresponde con dos sectores físicos, 360 ficheros, cada uno con un tamaño de sólo 1 byte (en total 360 bytes) llenarían por completo el disco, con un aprovechamiento mínimo de éste (tan solo del 1 por ciento). Así es casi imposible que un disco esté completamente utilizado. Pues bien cuando copiamos ficheros a través de BACKUP el sistema organiza estos en un único fichero de forma que el almacenamiento es óptimo. Esto trae tres consecuencias:

- El sistema crea un fichero en la unidad destino de la copia que controla el almacenamiento.
- En el disco destino no existe más que un fichero con la información que queríamos copiar no siendo posible la usual manipulación individual de los ficheros que se han copiado.
- Siendo necesario un procedimiento especial (un comando específico) para la reubicación de los ficheros copiados a través de BACKUP.

Por otra parte si usted necesita copiar en un disquete de 360 Kb un fichero de 540 Kb y no dispone de un compresor de ficheros entonces, ¿cómo podría realizar dicho proceso sin alterar el fichero? Y si deseáramos copiar en disquetes un directorio completo de un disco duro que contuviera archivos con un total de por ejemplo 4,5 Mb. ¿Cómo controlar los ficheros que se van copiando en cada disco? ¿Y si quisiéramos realizar una copia selectiva de ficheros en base a una fecha de actualización? La solución a todos estos problemas se encuentra en el comando BACKUP.

SEGURIDAD Y PROTECCION DE DATOS

El comando BACKUP permite copiar ficheros entre un disco duro y disquetes o viceversa y entre disquetes de igual o distinto número de caras o pistas. La copia se realiza del modo expuesto anteriormente creándose en la unidad de destino un fichero que controla la ruta de los ficheros copiados llamado CONTROL.### y un único fichero de información que contiene todos los ficheros a copiar de nombre BACKUP.###, donde .### es una secuencia numérica que comienza en 001. Además si el destino es un disquete la etiqueta de volumen se cambia a BACKUP### y si se realiza sobre un disco duro se crea un directorio de nombre BACKUP. Los ficheros creados tienen atributo de sólo lectura de modo que no pueden ser borrados directamente con el comando DELETE o ERASE. Si el destino es un disquete y el tamaño de todos los ficheros que queremos copiar con el comando BACKUP excede el espacio libre disponible en el disco de destino, se nos solicitará que insertemos un nuevo disco, realizado lo cual, la copia continúa en el byte del fichero en el que fue interrumpido el proceso. La etiqueta de volumen y el nombre de los ficheros creados en este procedimiento para el primer disco es BACKUP001, CONTROL.001 y BACKUP.001, para el segundo BACKUP002, CONTROL.002, BACKUP.002 y así sucesivamente hasta que todos los ficheros se copien. Además, salvo que indiquemos lo contrario, todos los ficheros del directorio raíz del disco destino serán borrados.

Los ficheros del sistema operativo IO.SYS, MSDOS.SYS y COMMAND.COM no pueden ser transferidos a un disquete con el comando BACKUP. Es necesario utilizar el comando SYS. En cambio los ficheros con atributo de oculto (+h) si que se copian con este comando.

SINTAXIS

Desde la línea de comando y obviando los problemas que puedan surgir de un PATH inadecuado teclearemos:

backup origen unidad destino [parámetros opcionales]

- *origen* indica los ficheros que se desean copiar, y puede constar del nombre de una unidad, el nombre de un directorio, el de un fichero o una máscara de nombre de ficheros. Se admite cualquier combinación de estos elementos, es decir se acepta como origen d:, \windows, carta.doc, *.bat, c:\windows, d:\cartas*.doc, etc. Como siempre la omisión de uno de estos elementos dependerá de la unidad y ruta activas al ejecutar el comando.
- *destino* es únicamente el nombre de la unidad destino. Se acepta por tanto a:, c: pero no c:\backup, ni b:\copia*.*
- *[parámetros opcionales]* es una secuencia formada por casi cualquier selección de entre /a, /m, /d:fecha, /t:hora, /f:tamaño, /l:pathname, /s en cuyo significado y uso entraremos en la sección siguiente.

EJEMPLO

Para realizar una copia de seguridad de los ficheros del directorio c:\cartas a un disco en la unidad a: teclearemos:

backup c:\cartas*.* a:

apareciéndonos el siguiente mensaje:

Inserte disquete de seguridad 01 en unidad A:
¡ ADVERTENCIA ! Archivos en unidad destino A:\
directorio raíz serán borrados
Presione cualquier tecla para continuar...

tras lo cual aparece otro mensaje:

***Creando copias de seguridad a unidad A:\ ***

y a continuación aparecerá la lista de los ficheros que se van copiando incluida su

ruta. Si fuera necesario otro disco aparecerá el mensaje:

Inserte disquete de seguridad 02 en unidad A:
¡ ADVERTENCIA ! Archivos en unidad destino A:\
directorio raíz serán borrados
Presione cualquier tecla para continuar...

y así sucesivamente. En cualquier momento podemos interrumpir el proceso pulsando **[Control][C]** o **[Control][Pausa].** Para practicar más ejemplos consúltese la **Tabla A**.

PARAMETROS OPCIONALES

Colocados al final de la línea del comando BACKUP como se indicó anteriormente en la sintaxis del comando permiten optimizar y personalizar el proceso de backup.

/a Este parámetro se utiliza cuando deseamos que al realizar una copia de seguridad no se borren los archivos que existieran sobre el disco destino. Al utilizarse aparece el mensaje:

Inserte último disco de seguridad en la unidad A:

de modo que sólo puede utilizarse con discos de seguridad, es decir sobre los que anteriormente se realizó un proceso de backup. Si el disco no fuera de un backup anterior volvería a aparecer el mensaje. Con este parámetro lo que se consigue es añadir al final del fichero BACKUP.### los nuevos ficheros a copiar y actualizar el fichero de control CONTROL.###. Util cuando disponemos de un disco de seguridad con espacio libre y deseamos aprovecharlo. El siguiente comando:

```
backup c:\windows\*.ini a: /a
```

que añadiría a un disco de backup todos los ficheros de inicialización del directorio Windows del disco C:. Si el disco de seguridad contuviera ya alguno de los ficheros .INI que se desean copiar éstos no se reemplazan sino que se vuelven a copiar manteniéndose ambas versiones.

/m Sólo realiza la copia de los ficheros que tengan atributo +a, es decir atributo de modificado. Cuando se realiza un proceso de backup sobre un fichero, este atributo (modificable también con el comando ATTRIB) se coloca con valor de no modificado (-a). En el momento en que se realice una actualización de dicho fichero (se añade o elimina algo, se vuelve a guardar con el mismo nombre, etc.) dicho atributo toma el valor +a. Este parámetro es muy útil cuando sólo se desean copiar aquellos ficheros que en realidad deben ser modificados en el disco de backup por haber sufrido alteraciones desde la ultima copia realizada. Si se utiliza junto al parámetro /a se reemplaza la versión que pudiera existir en el disco destino por la nueva. Como ejemplo, el siguiente comando:

```
backup c:\windows\*.ini a: /m
```

copiaría en el disco en a: sólo los ficheros *.INI del directorio Windows que hubieran sufrido algún cambio desde la ultima copia de seguridad realizada sobre ellos o bien cuyo atributo a se hubiera modificado con el comando ATTRIB (por ejemplo, ATTRIB +a c:\windows\win.ini).

/s Muy interesante, permite extender la copia de seguridad a todos los ficheros de directorios de nivel inferior al indicado en origen o en caso de omisión de éste al directorio activo. El siguiente comando:

```
backup c:\*.* a: /s
```

realiza una copia de seguridad de todo el disco duro c: comenzando en el directorio raíz y extendiendo la copia a todos los subdirectorios. El comando:

```
backup c:\windows\*.bmp a: /s
```

copiaría en el disco de la unidad a: todos los ficheros de imágenes ubicados en el directorio Windows y en cualquiera que dependiera de él en el árbol de directorios.

/d:fecha Permite realizar una copia de los ficheros que hayan sido modificados o creados a partir de la fecha indicada en *fecha* que se escribirá de acuerdo con el formato del país para el que esté configurado el sistema con el comando COUNTRY.SYS en el fichero CONFIG.SYS. (Consulte su manual de MS-DOS para una lista completa de estos formatos.) Veamos como ejemplo el comando:

```
backup c:\windows\*.wri a:
/d:20/11/92
```

que copiaría sobre la unidad a: sólo los ficheros cuya fecha de creación o última modificación (la que aparece junto al nombre del fichero al ejecutar el comando DIR) sea 20 de noviembre de 1992 o posterior. Se supone el sistema con configuración internacional española. Si el sistema está configurado para EE.UU. el comando sería el siguiente:

```
backup c:\windows\*.wri a: /d:11-
20-92
```

/t:hora Es como el modificador /d pero para los ficheros modificados después de la hora indicada por *hora*. Se utiliza junto al modificador /d. El formato de hora depende de la configuración de país del sistema.

```
backup c:\windows\*.wri a:
/d:20/11/92 /t:15:27:00
```

sólo haría una copia de respaldo de los ficheros creados o modificados después o a las 15h 27m del día 20 de noviembre. Configuración internacional española. Para EE.UU. el comando sería:

```
backup c:\windows\*.wri a: /d:11-
20-92 /t:3:27:00p
```

/f:tamaño Permite formatear durante un proceso de backup un disquete con el formato deseado para continuar con el proceso de copiado. Con las versiones del DOS 3.2 o anteriores uno de los procesos más frustantes era comenzar un procedimiento de backup, en el transcurso del cual se nos pedía un nuevo disco y no teníamos disponible ninguno con lo que había que formatear alguno y comenzar de nuevo con el proceso, muchas veces tedioso. Con la versión 3.3 se podía forzar al formateo si era necesario con el parámetro /f pero no se podía deter-

minar el tipo de formato que siempre era el de la unidad, de modo que si sólo se tenían a mano disquetes de baja densidad y la unidad de disco era de alta densidad (un AT por ejemplo) la fiabilidad del proceso era más bien ninguna. A partir de la versión 4.0 de MS-DOS ¡por fin!, se realiza automáticamente el formateo de un disquete virgen en un proceso de backup y además se permite opcionalmente fijar el tipo de formato a realizar con el disquete, indicado en *tamaño* , que acepta en la versión 5.0 la misma sintaxis que el propio comando FORMAT, es decir *tamaño* puede ser:

720 ó 720k ó 720 Kb
360 ó 360k ó 360 Kb
1200 ó 1200k ó 1200 Kb ó 1.2
ó 1.2m ó 1.2 Mb

por citar sólo algunos. (Para tener una lista completa de todos los formatos véase la **Tabla B** del artículo Cómo se formatean correctamente los disquetes, publicado en la página 32 del número 2 de la revista El Usuario de MS-DOS.)

Por lo expuesto anteriormente este modificador sólo es útil si vamos a utilizar disquetes de menor densidad o número de caras de los valores que por defecto tiene asignados nuestro sistema para un *driver* determinado. En otro caso el formateo se producirá correctamente y siempre que sea necesario.

El comando:

```
backup c:\windows\*.ini a: /f:360
```

sería útil si deseamos realizar una copia sobre un disquete de 5,25 pulgadas y doble densidad cuando nuestro *driver* es de alta densidad, bien por no disponer de otros discos, bien porque necesitamos copiar estos ficheros a una máquina que sólo dispone de una disquetera de baja densidad.

/l:pathname Lo utilizaremos si deseamos controlar la ruta y los ficheros sobre los que hemos realizado una determinada copia de seguridad; MS-DOS crea y actualiza por nosotros un fichero (de texto) de control cuyo nombre y unidad y ruta de ubicación podremos indicar en el valor *pathname* que nunca será en la unidad sobre la que se realiza la copia. Si sólo colocamos el parámetro */l*, el fichero que se crea tiene por nombre BACKUP.LOG y se ubicará en el directorio raíz de la unidad origen.

En cualquier caso si el fichero ya existiera se actualiza. El formato de este fichero es simple: una cabecera por cada actualización con la fecha y hora en la que se realiza la copia de seguridad y a continuación una entrada con la ruta completa y el nombre de fichero de cada uno de los que se copian. Aunque no se pueda crear en el disco destino, posteriormente se puede copiar con el comando COPY.

Dado que al realizar un DIR sobre, por ejemplo, la unidad a: que contiene un disco de backup encontraríamos un listado como el siguiente:

```
El volumen en unidad A es BACKUP
001
Directorio de A:\

BACKUP   001   729088 29/11/92   18:59
CONTROL  001      685 29/11/92   18:59
        2 archivo(s)    729773 bytes
                             0 bytes libres
```

no podremos saber el contenido real del fichero BACKUP.001 hasta que no restauremos los ficheros, con la posibilidad de error y pérdida de tiempo, el disponer de un fichero de registro con un nombre adecuado nos sea de gran utilidad.

Veamos un ejemplo:

```
backup c:\windows\*.ini a:
/l:c:\windows\ini.log
```

crearía un listado de los ficheros copiados en el fichero INI.LOG dentro del directorio windows, cuyo contenido podríamos examinar con el comando TYPE o con cualquier editor (EDLIN, EDIT) o procesador de textos. Si después ejecutásemos:

```
backup c:\bat\*bat a:
/l:c:\windows\ini.log
```

además de realizar una copia de los ficheros .BAT del directorio BAT del disco c: actualizaríamos el fichero ini.log.

Un listado de dicho fichero podría ser el siguiente:

```
16/11/1992  21:32:23
001  \WINDOWS2\MOUSE.INI
001  \WINDOWS2\CONTROL.INI
001  \WINDOWS2\MSD.INI
001  \WINDOWS2\PROGMAN.INI
001  \WINDOWS2\WINFILE.INI
001  \WINDOWS2\MSMAIL.INI
001  \WINDOWS2\DOSAPP.INI
001  \WINDOWS2\EXCEL.INI
001  \WINDOWS2\ENTPACK.INI
001  \WINDOWS2\SOL.INI
001  \WINDOWS2\WINMINE.INI
002  \WINDOWS2\EXCEL4.INI
002  \WINDOWS2\CLOCK.INI
002  \WINDOWS2\MPLAYER.INI
002  \WINDOWS2\QE.INI
002  \WINDOWS2\SYSTEM.INI
002  \WINDOWS2\MSDRAW.INI
002  \WINDOWS2\MTFONTS.INI
002  \WINDOWS2\WIN.INI
002  \WINDOWS2\VB.INI
003  \WINDOWS2\ATM.INI
003  \WINDOWS2\PPTVIEW.INI
003  \WINDOWS2\GRPICON.INI
29/11/1992  21:33:12
001  \BAT\GOMOUSE.BAT
001  \BAT\TNT.BAT
001  \BAT\QC2.BAT
001  \BAT\WINRES.BAT
001  \BAT\PCSHELL.BAT
001  \BAT\W.BAT
001  \BAT\MMOUSE.BAT
001  \BAT\TURBO.BAT
001  \BAT\MULTPRN.BAT
001  \BAT\CONDENSA.BAT
001  \BAT\LISTA.BAT
001  \BAT\LEMMINGS.BAT
```

donde podremos observar tanto la actualización como la numeración de los discos de backup en los que se realizó la copia. (Para practicar algunos ejemplos véase la **Tabla B.)**

Notas y consejos

- ✓ Como venimos indicando, dado el modo especial en que los ficheros se copian con el comando BACKUP, para devolverlos a su ubicación original es necesario hacerlo con el comando RESTORE cuyo detalle requeriría otro artículo. Sólo indicar una nota importante: las versiones de DOS pueden traer incompatibilidades entre estos dos procesos complementarios, tanto por el fabricante del sistema operativo como por el número de versión instalada en el equipo, de esta forma no podrá utilizar el comando RESTORE de la versión 3.2 de MS-DOS para reubicar ficheros de los que se hayan realizado copias de seguridad con la versión 3.3 o posterior. Sencillamente no se reconocerían los ficheros de seguridad. Así pues, use por su seguridad la misma versión en ambos procesos.
- ✓ Nunca debe realizar copias de seguridad sobre unidades redirigidas con los comandos JOIN, ASSIGN o SUBST. ¡Seguro que tiene problemas al intentar restaurar los ficheros!



- El comando BACKUP es externo, por lo tanto es necesario que disponga del fichero BACKUP.EXE para ejecutarlo. Además para evitar problemas y facilitar su uso sería conveniente que el directorio en el que se encuentre estuviera registrado en el camino de búsqueda de su sistema. Es decir, si el fichero BACKUP.EXE está ubicado en C:\DOS debería, al ejecutar el comando PATH tener dicho directorio en esa línea. De no ser así, teclee:

  path=c:\dos

- Utilice frecuentemente el comando BACKUP para disponer de una copia actualizada de los datos de su disco duro. Aunque pueda pensar que es una pérdida de tiempo, se arrepentirá el día que tenga que formatear su disco duro porque éste se ha convertido en el hogar de un maléfico virus. Perderá en unos pocos minutos el trabajo de días, meses o quizá años.
- Uselo para copiar ficheros extensos si no dispone de un compresor. No olvide que si el fichero no cabe en un solo disco, el sistema le pedirá el siguiente hasta que lo copie por completo.
- Si su trabajo cotidiano actualiza bases de datos o es de tipo contable, use BACKUP al finalizar su jornada laboral o semanalmente con los modificadores */m, /t, /a* y */d*. En muy poco tiempo salvará su trabajo diario, realizando una copia selectiva sólo de los ficheros modificados. Incluso podría escribir un pequeño fichero .BAT que le facilite esta operación, en el que incluso podría utilizar los valores de retorno de BACKUP con sentencias *if errorlevel==*.

TABLA A
Aplicaciones prácticas del comando BACKUP

Para copiar a la unidad A:	Con ruta activa	Teclearemos una de las siguientes opciones
Todo el directorio cartas de C:	c:\cartas	backup c: a: backup *.* a: backup c:\cartas*.* a:
Todos los ficheros *.doc del directorio cartas de C:	c:\cartas	backup c:*.doc a: backup c:\cartas*.doc a:
Todo el directorio raíz de C:	c:\cartas	backup *.doc a: backup c:\ a: backup c: a:

Tabla B
Ejemplos del comando BACKUP

backup c: a: /s	Copia todo el disco c: en el disco a:
backup c: a: /s /m	Copia todos los ficheros del disco c: modificados desde la ultima copia en el disco a:
backup c:\contab*.* a: /d:25/10/92	Copia los ficheros de c:\contab modificados después del 25 de Oct. a A:
backup c:\contab*.* a: /a /d:25/10/92	Copia los ficheros de c:\contab modificados después del 25 de Oct. a A: añadiéndolos al último disco de backup.
backup c:\contab*.* a: /a /d:25/10/92 /l:conta.log	Como el anterior y actualiza un fichero de registros llamado CONTA.LOG en el directorio raíz de c:

Si quieres saber miles de trucos y secretos, aquí los tienes.

Si eres usuario del sistema Windows o del sistema MS-DOS. no puedes dejar de comprar una de estas revistas.

En ellas descubrirás todos los secretos de los sistemas Windows y MS-DOS. así como los trucos que no cuentan los manuales de los programas.

Trucos fantásticos, nuevas operaciones de los programas y un sinfín de posibilidades que se abren ante ti.

Dispondras de ejemplos prácticos de todos los trucos, presentados gráficamente, con pantallas reales que muestran cuál es su desarrollo.

Te resolvemos problemas concretos.

Con un lenguaje ameno y sencillo, de fácil compresión para todos.

Aprende las últimas técnicas para convertirte en todo un experto y lograr una total optimización de las posibilidades de tu ordenador.

Descubre cómo ahorrar tiempo en operaciones rutinarias.

Todo esto y mucho más, cada mes en tu kiosco, o en tu casa si te suscribes.

El usuario de Windows y el usuario de MS-DOS.

Las herramientas más útiles para los usuarios de PC.

Reserva tu ejemplar o te quedarás sin trucos.





Adquiéralas en su librería o en su kiosko habitual. Si desea suscribirse a estas dos revistas, envíe este cupón al **apartado de correos 984 Ref. El usuario de MS-DOS y El usuario de Windows. 28020 Madrid**, o bien llamando al teléfono (91) 742 94 79. Srta. Mayte Cantador.

☐ *Deseo suscribirme anualmente (11 números), con un 20% de descuento por 6.600 ptas., IVA incluido, cada revista.*

☐ *El usuario de MS-DOS.* ☐ *El usuario de Windows.*

Nombre: .... Profesión: ....

Dirección: .... Teléfono: ....

C.P.: .... Localidad: .... Provincia: ....

Firma: .... *Fecha:* ....

Adjunto talón conformado a ANAYA MULTIMEDIA, S.A.

Mediante mi tarjeta: VISA N.º ____ ____ ____ ____

Fecha de caducidad __ __

AMEX N.º ____ ____ ____ ____

OK PC CORREO

OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

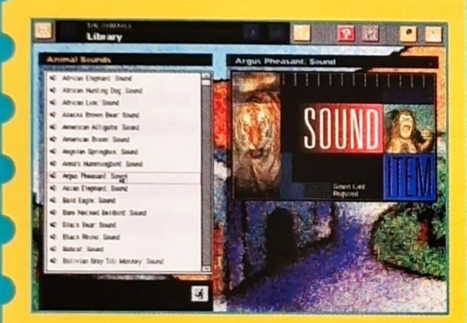
ALONE IN THE DARK

¿Qué hay que hacer para matar a los dos monstruos que hay en las escaleras?. Decidme los objetos necesarios y el sitio donde estén. Porque no hacéis un ¿Tricks&Tracks del juego?

JOSE FRANCISCO SOLIS
SEVILLA

RESPUESTA

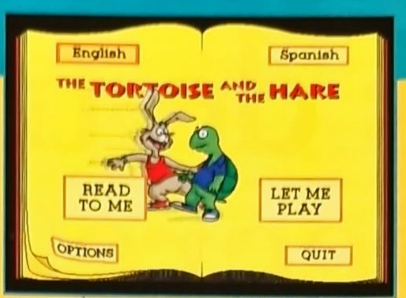
Los dos monstruos que te encuentras en las escaleras son dos gárgolas, para saber como has de matarlas tienes que leer un libro que se



encuentra en el desván donde empiezas. Tienes que encontrar dos espejos que hay en un dormitorio, en la coqueta. El problema es que está cerrada y necesitas una llave que hay dentro de un jarrón. Rompe el jarrón tirándolo contra la pared y obtendrás los preciados espejos, ten mucho cuidado de que no se rompan o no te servirán de nada. Una vez que tengas los espejos en tu poder, no tienes más que ponerlos en las estauillas que hay frente a cada una de las gárgolas y estás quedarán cegadas. Cuando coloques el segundo espejo ambas morirán y tendrás el camino libre a la siguiente planta.

CD-ROM

Quería preguntarles si existe una versión en juego de la película "Blade Runner", y si me podían explicar un



poco más que es eso del CD-ROM, y si se puede conectar a cualquier ordenador.

JAVIER HERRANZ
MADRID

RESPUESTA

***Nosotros no tenemos ninguna noticia de la existencia de que exista en España una versión de la película "Blade Runner" pero desde aquí te apoyamos a ver si alguna compañía se anima a sacarlo.**
***Un CD-ROM es un dispositivo como lo puede ser una unidad de disco duro o de disquetes de 3 1/2". La forma de instalarse es idéntica a la de estos dispositivos y no entraña mayor dificultad, si además el CD-ROM es externo la instalación se simplifica al máximo.**
La ventaja del CD-ROM es que caben cerca de 600 Mb en él, esto permite grandes posibilidades, como ejemplo te hemos puesto pantallas de tres títulos en CD-ROM en esta sección pero día a día salen multitud de nuevos títulos. La forma de un CD-ROM es idéntica a la de cualquier CD musical del mercado y de hecho se pueden escuchar CD musicales. El problema que tiene es que no se puede escribir en ellos ya que como su propio nombre indica son ROM (sólo lectura) y es recomendable tener al menos un AT, no porque no funcione el CD-ROM con menos, si no porque los programas que utilizan a tope el CD-ROM utilizan muchos gráficos y sonidos que un ordenador pequeño tardaría una eternidad en procesar.

ELVIRA

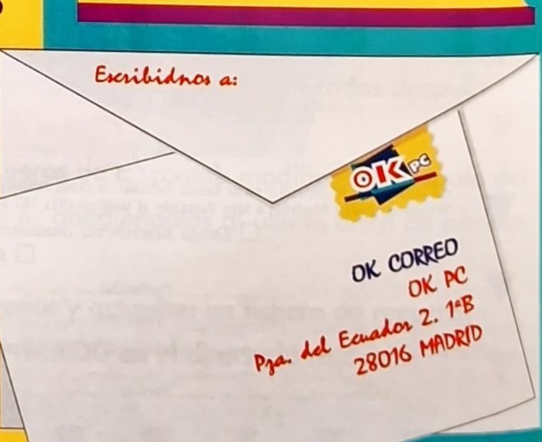
¿Cómo fabrico la flecha de plata para matar al hombre lobo?, si mal no recuerdo debo fabricarla en la fragua con plata pero... ¿de donde se saca la plata suficiente?

CARLOS SANCHO
BARCELONA

RESPUESTA

Tienes que utilizar una pequeña cruz de plata y calentarla al horno un rato, luego utilizas la plata fundida para la punta de una flecha de ballesta y te vas en busca del hombre lobo a los establos. Una vez que le veas, no lo dudes y dispárale con la flecha de plata para librarle de su maldición y que por fin descanse en paz.







MAIL VxC
VENTA POR CORREO
91 380 28 92
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H• SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)
Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
TODOS LOS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
CENTRO MAIL ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
CENTRO MAIL BADALONA — SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
CENTRO MAIL BARCELONA — C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
CENTRO MAIL BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
CENTRO MAIL MADRID — AVDA. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64 Torrejón (MADRID) — NUEVO CENTRO
CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72
CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82
CENTRO MAIL SALAMANCA — TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
CENTRO MAIL S.SEBASTIAN — AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA VIGO — NUEVO CENTRO
NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES
ACADEMY P.V.P. - 6990
ALONE IN THE DARK P.V.P. - 5150
AMON RA P.V.P. - Consultar
ARCHON ULTRA P.V.P. - 5990
A-TRAIN P.V.P. - 5650
ATP P.V.P. - 10995
BATMAN RETURNS P.V.P. - 5990
CAMPAIGN II P.V.P. - 7490
CASTLES II P.V.P. - 6990
CLASH STEEL P.V.P. - 5990
COBRA MISSION P.V.P. - 5995
COMANCHE P.V.P. - 5650
DARK SUN P.V.P. - 8990
DAY OF TENTACLE P.V.P. - 7700
DR. BRAIN P.V.P. - 5650
DRACULA P.V.P. - 4990
DUNE II P.V.P. - 6490
EYE OF THE BEHOLDER III P.V.P. - 6990
F 15 III P.V.P. - 9990
F 1 CHAMPION P.V.P. - 4990
FANTASY EMPIRES P.V.P. - 6990
FLIGHT SIMULATOR 5.0 P.V.P. - 11500
FRONTIER -ELITE II P.V.P. - 6990
GOAL P.V.P. - 5490
GRAND PRIX P.V.P. - 7700
HOCKEY P.V.P. - 6990
HUGO 2 P.V.P. - 6495
HUMAN RACE P.V.P. - 4990
I.J. FATE OF ATLANTIS P.V.P. - 6150
JURASSIC PARK P.V.P. - 5990
KGB P.V.P. - 6490
KING MAKER P.V.P. - 6990
KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. - 4990
LAND OF LORE P.V.P. - Consultar
LARRY V P.V.P. - 8200
LEYEND OF KYRANDIA P.V.P. - 4625
LITIL DIVIL P.V.P. - Consultar
LOST IN LA P.V.P. - 5150
METAL & LANCE P.V.P. - 6495
MONKEY ISLAND 2 P.V.P. - 6995
MORTAL KOMBAT P.V.P. - 5990
ONE STEP BEYOND P.V.P. - 2950
PC BASKET P.V.P. - 1990
PC FUTBOL P.V.P. - 2500
LOS DOS 3995
PIMBALL DREAMS P.V.P. - 5150
POLICE QUEST 3 P.V.P. - 7200
PRIVATEER P.V.P. - 7990
RAGNAROK P.V.P. - 5990
RALLY P.V.P. - 5490
REACH FOR SKIES P.V.P. - 6990
ROBOCOD P.V.P. - 2995
SEAL TEAM P.V.P. - 5990
SENSIBLE SOCCER P.V.P. - 4990
SEVEN CITIES OF GOLD P.V.P. - 4990
SHADOW CASTER P.V.P. - 7990
SHADOW OF THE COMET P.V.P. - 5650
SPACE QUEST I P.V.P. - 6650
STREET FIGHTER II P.V.P. - 4100
STRIKER P.V.P. - 2995
STRONGHOLD P.V.P. - 5990
SUPER VGA HARRIER P.V.P. - 5990
SYNDICATE P.V.P. - 6990
TASK FORCE 1942 P.V.P. - 7700
TERMINATOR 2 P.V.P. - 4990
TFX P.V.P. - 7990
X-WING P.V.P. - 6650
Sound BLASTER
SOUND BLASTER PRO DE LUXE EDITION
NUEVA VERSION DE LUXE CON MAS SOFTWARE Y MANUALES EN CASTELLANO
21.900
PACK CD DISCOVERY Sin SOUND BLASTER
44.900
SUPER OFERTA SOUND BLASTER PRO + CD ROM SONY + Altavoces
44.900
69.900 CD DISCOVERY
SOUND BLASTER 2.0- 13.900
SOUND BLASTER 16- 25.900
SOUND BLASTER 16 ASP- 41.900
SOUND BLASTER 16 +Voice Editor+Micrófono- 31.900
OFERTAS OFERTAS OFERTAS
BASKET PLAY OFF P.V.P. - 975
CABALLERIA LIGERA P.V.P. - 975
DYNABLASTER P.V.P. - 1495
ELVIRA P.V.P. - 2495
ENMANUELLE P.V.P. - 975
ESPAÑA 92 P.V.P. - 1495
F14 TOMCAT P.V.P. - 2495
F15 II P.V.P. - 3995
FASCINATION P.V.P. - 2495
FIGTHER COMMAND P.V.P. - 975
FINAL CONFLICT P.V.P. - 975
GEISHA P.V.P. - 975
GLOBAL EFECT P.V.P. - 1495
GOBBLINS 2 P.V.P. - 2495
GREAT NAPOLEONIC BATTLE P.V.P. - 975
HEART OF CHINA P.V.P. - 4995
HOME ALONE P.V.P. - 1495
HOT RUBBER P.V.P. - 975
KICK OFF II P.V.P. - 975
KNIGHTS OF SKY P.V.P. - 3495
LA COLMENA P.V.P. - 2495
LARRY I P.V.P. - 3795
M1 TANK PLATOON P.V.P. - 3995
MANCHESTER EUROPA P.V.P. - 975
MANCHESTER UNITED P.V.P. - 975
MEDIEVAL WARRIOR P.V.P. - 975
MEGALOMANIA P.V.P. - 1495
OPERATION COMBAT P.V.P. - 975
PARIS DAKAR P.V.P. - 975
PINBALL MAGIC P.V.P. - 975
POWER MONGER P.V.P. - 1495
RISKY WOOD P.V.P. - 1495
ROGER RABBIT P.V.P. - 975
SHADOW SORCERER P.V.P. - 2495
SPACE QUEST IV P.V.P. - 3995
SQUASH P.V.P. - 975
SUPERMAN P.V.P. - 975
TENNIS CUP II P.V.P. - 975
WINTER SPORTS P.V.P. - 1495
ZYCONIX P.V.P. - 1495
2X1 COMPRA UNO DE ESTOS JUEGOS Y LLEVATE OTRO DE LOS MARCADOS COMO "REGALO"
DARK SEED P.V.P. - 6990
FLASH BACK P.V.P. - 5990
MICHAEL JORDAN P.V.P. - 4990
PRINCE OF PERSIA 2 P.V.P. - 5990
STRIKE COMMANDER P.V.P. - 7990
ULTIMA VII P.V.P. - 7990
PATON STRIKES BACK REGALO
PRINCE OF PERSIA REGALO
TRIVIAL REGALO
Envía este cupón a MAIL VxC, Sta. María de la Cabeza,1. 28045 Madrid
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
C.P.
TELF
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIOS CONTAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

CINE

Los Teleñecos en Cuentos de Navidad

NUESTROS ENTRAÑABLES AMIGOS

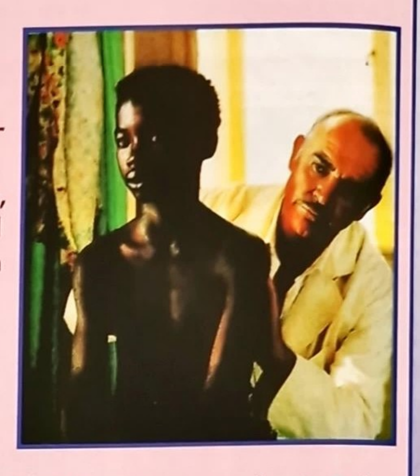


film es una nueva versión de la obra fantástica de Charles Dickens, pero en esta ocasión, nuestros amigos Los Teleñecos apoyarán con su humor a toda la obra. El único personaje humano es el actor Michael Caine que hace avaro en el cuento.

CINE

A Good Man in Africa

UN MEDICO DE ELITE



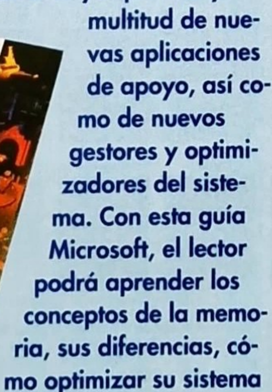
Todo un drama interpretado por el inmejorable Sean Connery, que toma el papel de un filántropo que practica la medicina en Suráfrica y quiere acabar con la corrupción existente en el pais. Toda una historia conmovedora que tiene asegurada el éxito por la aparición de este gran actor.

LIBROS

ANAYA MULTIMEDIA

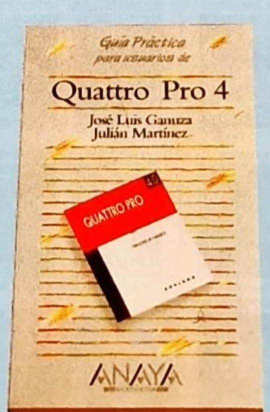
GESTION DE MEMORIA CON EL DOS 6

Normalmente la aparición de una nueva versión de un sistema operativo requiere un largo aprendizaje, en el caso del sistema MS-DOS 6, se han incluido numerosos cambios ya que incluye multitud de nuevas aplicaciones de apoyo, así como de nuevos gestores y optimizadores del sistema. Con esta guía Microsoft, el lector podrá aprender los conceptos de la memoria, sus diferencias, cómo optimizar su sistema según el procesador que tenga, optimizarlo si utiliza Windows, utilización a fondo del nuevo gestor de memoria MemMaker, del programa de diagnóstico MSD, cómo ampliar el sistema, discos RAM, el caché de disco SmartDrive, utilización de la memoria superior, etc. El precio del libro es de 2.575 pts con el IVA incluido.



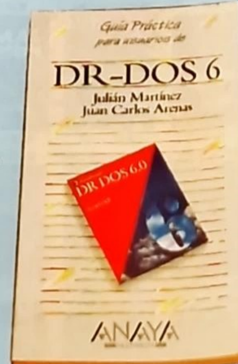
QUATRO PRO 4

Esta guía práctica es además de un excelente libro de aprendizaje, una guía de consulta a modo de manual de bolsillo debido a su excelente índice y apéndices. Con la ayuda de esta guía, el lector podrá crear cualquier tipo de hoja de cálculo y análisis de sensibilidad, gestionar bases de datos, crear diferentes tipos de gráficos, macros automatizadas para optimizar el trabajo y un sinfín de posibilidades que incluye esta hoja de cálculo. Su precio es de 1.400 pts con el IVA incluido.



DR-DOS 6

Con esta guía se ofrece al lector los conocimientos necesarios para instalar este sistema operativo en su PC, esto incluye todos los parámetros de configuración y personalización del sistema. En capítulos posteriores se enseña el manejo de los números comandos del sistema, tanto internos como externos y la personalización en la organización del sistema en directorios. En los últimos capítulos se explican funciones avanzadas, aunque no por ello menos útiles y necesarias, como procesos de seguridad de datos, el comando SETUP, personalización del entorno, el conmutador de tareas TaskMAX, el interfaz gráfico ViewMAX, etc. Lo único que se hecha de menos en esta guía es unos buenos apéndices de consulta rápida a comandos pero no son necesarios debido a su buena estructuración.



LISTA DE GANADORES DEL CONCURSO DEL ROL









1. MANUEL VELA RODRIGUEZ
   AGUILAS (MURCIA)
2. JUAN JOSE GALLARDO CAÑAVERAS
   MADRID
3. JOSE LUIS MARTIN ETXEBARRIA
   BILBAO
4. VICTOR J.BOVEDA RODRIGUEZ
   ALCOBENDAS (MADRID)
5. MONICA ROMO PORTA
   BARCELONA
6. ANTONIO APARICIO FERRER
   SABINILLAS (MALAGA)
7. FRANCISCO DE BORJA GONZALEZ JIMENEZ
   AVILES (ASTURIAS)
8. YOLANDA LOPEZ DEL CANO
   MADRID
9. MARIA DEL MAR AGEA RUIZ DE GORDEJUELA
   MADRID
10. ENRIQUE ALBERT BAVIERA
    TORRENTE (VALENCIA)
11. JUAN FCO AREAS MARENTES
    BARCELONA
12. JOSE MANUEL CESPAO TIAJO
    VILLAGRACIA DE AROSA (PONTEVEDRA)
13. EDUARDO TORIEL MARTINEZ
    LEON
14. JUAN CALOR LLARI FACERIAS
    BARNA (BARCELONA)
15. EDUARDO TURIEL MARTINEZ
    LEON
16. AGUSTIN GUTIERREZ MINVESA
    ZARAGOZA
17. JOSE HIDALGO ASENSIO
    BARCELONA
18. JUAN FRANCISCO CASANOVA RODRIGUEZ
    NERJA (MALAGA)
19. JORGE DIAZ MARTIN
    MADRID
20. JOSE ALTAVA SOLIGO
    TORREBLANCA (CASTELLON)
21. JUAN RODRIGUEZ FERNANDEZ
    TOLEDO
22. ANTONIO J.VALLE GARCIA
    CORDOBA
23. JUAN JOSE CUERPO MARTINEZ
    TOTANA (MURCIA)
24. IVAN RODRIGUEZ FERNANDEZ
    ILLESCAS (TOLEDO)
25. DANIEL PALACIOS MENDEZ
    MADRID

ENHORABUENA A LOS GANADORES Y GRACIAS A TODOS LOS PARTICIPANTES. NO DEJEIS DE SEGUIR CONCURSANDO CON NOSOTROS.



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

R A N K I N G

1



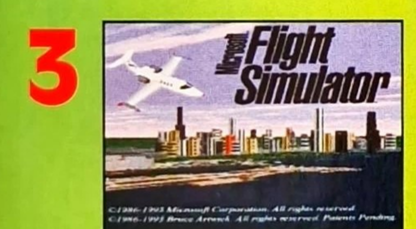
INNOCENT (Psygnosis/Dro Soft)
En sólo 28 días tendrás que solucionar tus deudas con la policía interestelar, la temible IRDS. La misión no será nada fácil pues te despojarán de tus valiosas tarjetas de crédito y tendrás que viajar por varios planetas antes de lograr tus objetivos.

2



ULTIMA VII (2ª parte)
(Origin/Dro Soft)
Una nueva aventura en la que el Avatar acude de nuevo a Britania para librarlo de una nueva amenaza.

3



FLIGHT SIMULATOR V
(Microsoft/Erbe)
La auténtica experiencia de ser piloto a tu alcance desde tu propia casa.

4



BODY BLOWS
(Team 17/Proein)
Un excelente juego de combate que hasta ahora estaba reservado para las consolas.

5



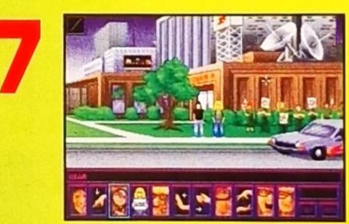
SHADOW CASTER
(Origin/Dro Soft)
Un juego de rol 3D con unos movimientos y gráficos simplemente sorprendentes.

6



FANTASY EMPIRES
(SSI/Dro Soft)
Un juego de estrategia basado en los personajes del rol, donde tendrás que demostrar que eres merecedor de conquistar el mundo.

7



WAYNE´S WORLD
(Capstone/Proein)
Una aventura en la que tu principal misión será la de conseguir crear la pizza mayor del mundo.

8



WINTER CHALLENGE
(Accolade/ERBE)
Un juego de deportes ideal para esta época invernal donde sólo los más duros pueden competir.

9



STRIKER
(Rage/ERBE)
Un juego de fútbol de pocos requerimientos y que rebosa calidad.

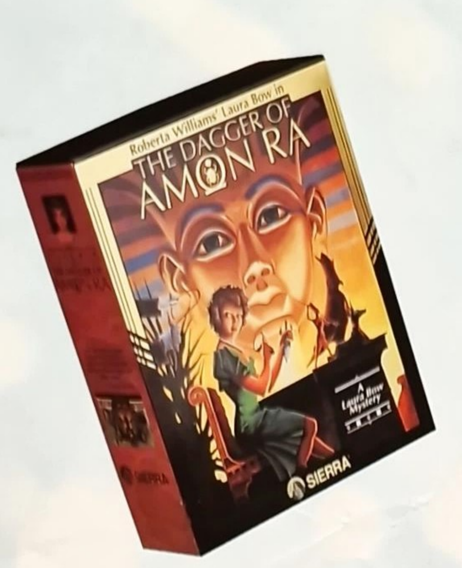
10



MAGIC BOY
(Empire/Arcadia)
Un juego de plataforma de los que enganchan desde el primer momento. ¿Te atreves?

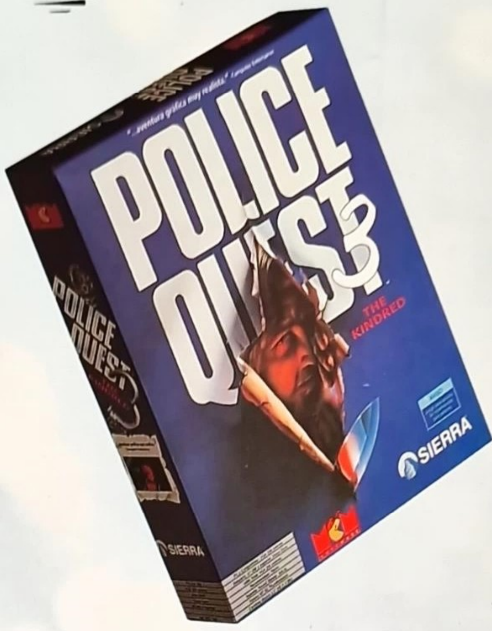
ENTRA EN EL UNIVERSO





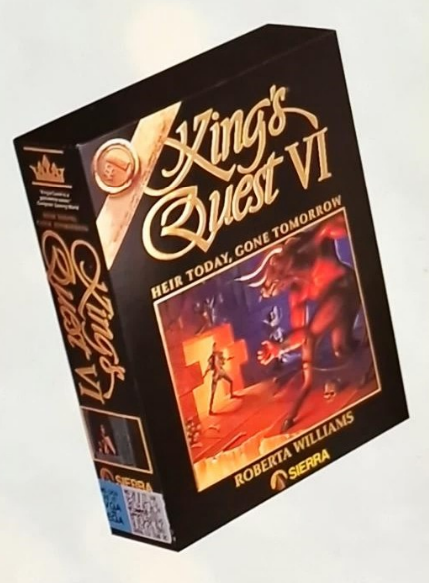
¿Qué se esconde tras el antiguo secreto de la Daga de AMON RA?, y ¿Quién está dispuesto a matar por ello? ¿Cuál es el motivo de los asesinatos? ¿Codicia? ¿Patriotismo? ¿Rivalidad? ¿Algún ritual macabro?

PC, CD-ROM, Libro de Pistas



Tu mujer ha sido apuñalada brutalmente. Estás al borde del ataque, empeñado en vengarte. ¿Eres capaz de contenerte y seguir los procedimientos normales de la policía? ¿Tienes el valor suficiente para ser un poli en el peligroso mundo del crimen?

PC, Libro de Pistas



Entra dentro del mundo encantado que ha entretenido a millones de personas en todo el mundo. Explora los más largos, sinuosos y excitantes episodios de la serie más vendida en la historia de los juegos de ordenador.

PC, Libro de Pistas



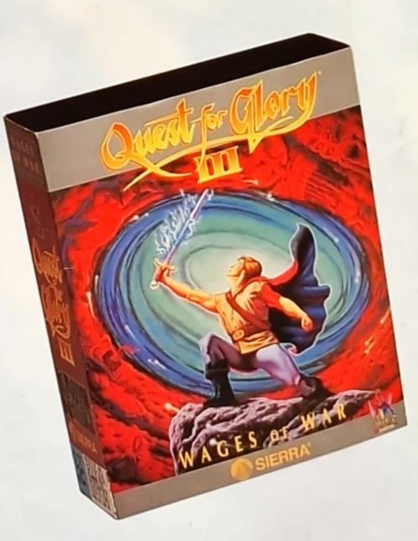
Una vez más Roger Wilco tiene que salvar el futuro, ¿o es el pasado? Prepárate para disfrutar de los chistes malos a lo largo de un viaje en el tiempo con nuestro héroe favorito e ingeniero de sanitarios intergalácticos.

PC, CD-ROM, Libro de Pistas



En esta ocasión Roger tendrá que salvar el universo de la amenaza mutante que se cierne sobre éste, deshacerse del transformado Capitán Quirk, y salvar a la mujer de tus sueños... O todo se irá a la basura.

PC, Libro de Pistas



Desastres amenazan la tierra de Tarna. Sólo tú puedes ayudar a recuperar la paz buscando el equilibrio por medio de la lealtad, la amistad, el valor y el honor. Es la búsqueda más oscura y mortal hasta la fecha...

PC, Libro de Pistas



MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 - Fax: 528 83 63

